

Año IV Número 33 - 350 Pesetas

HOBBY CONSOLAS

REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS



EXTRA FÚTBOL 32 PÁGINAS

¡¡EXCLUSIVA!!

**Así será
la nueva
Mega Drive 32**



**Novedades
increíbles**

DRAGON BALL Z 2 (SN)

DRAGON BALL Z (MD)

MORTAL KOMBAT CD

WARIO LAND



**Virtua Racing,
lo más rápido de Sega**

¡ESTO SÍ ES VELOCIDAD!

VIRTUA RACING



PROHIBIDO JUGAR

Prepárate. Si crees que lo habías visto todo, estás equivocado. Llega algo realmente nuevo. Llega VIRTUA RACING. Un simulador de Fórmula 1 que rompe esquemas. Pisa el acelerador a fondo y experimenta sensaciones desconocidas hasta ahora. Derrapes, adelantamientos, golpes... todo llevado al límite de la realidad. Siente el poder del nuevo Megachip de SEGA: el SVP (SEGA VIRTUA PROCESSOR). Un chip que, con VIRTUA RACING, llega a toda velocidad.

94

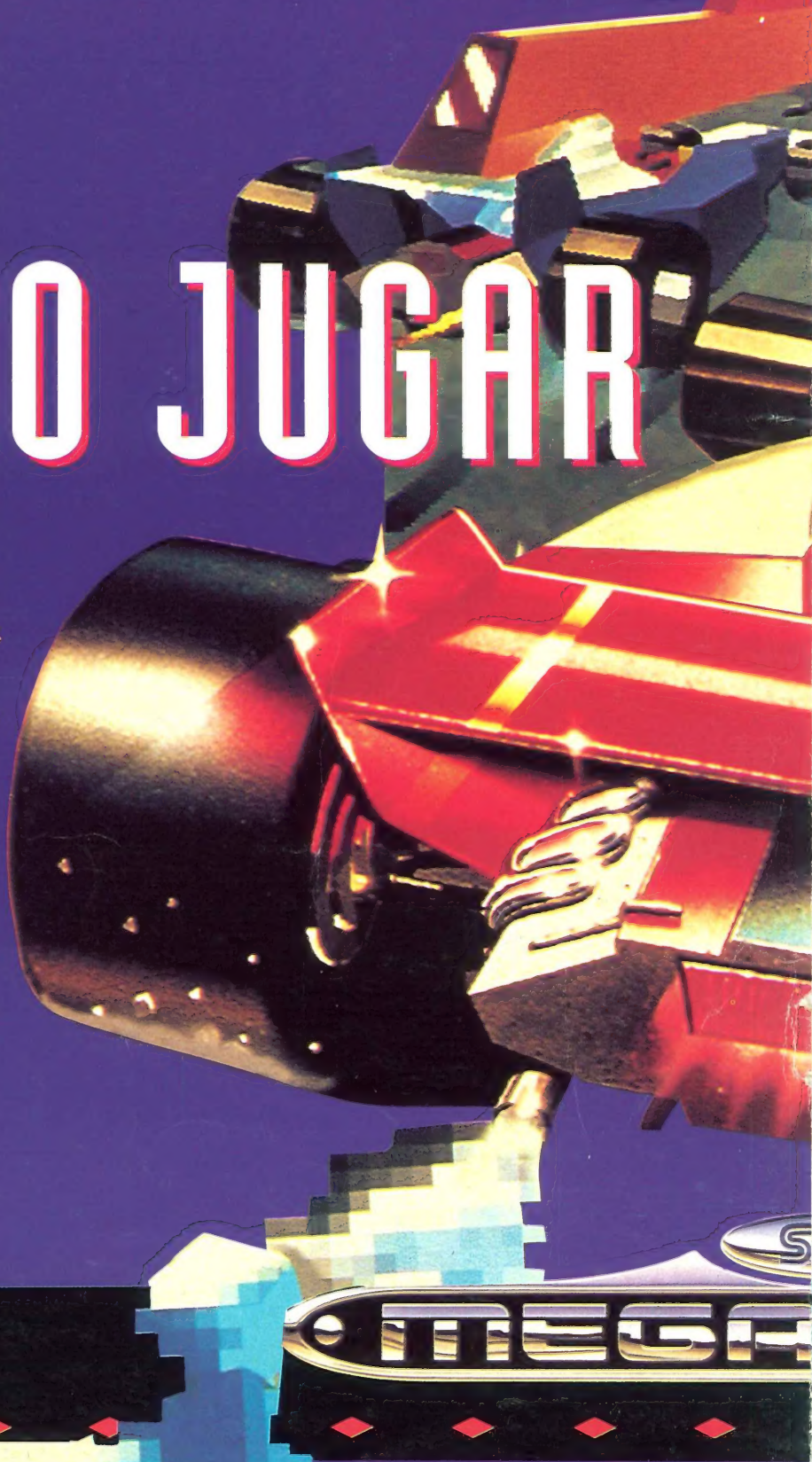
"Un juego que hace honor a la recreativa que le da nombre". CONSOLES +

94

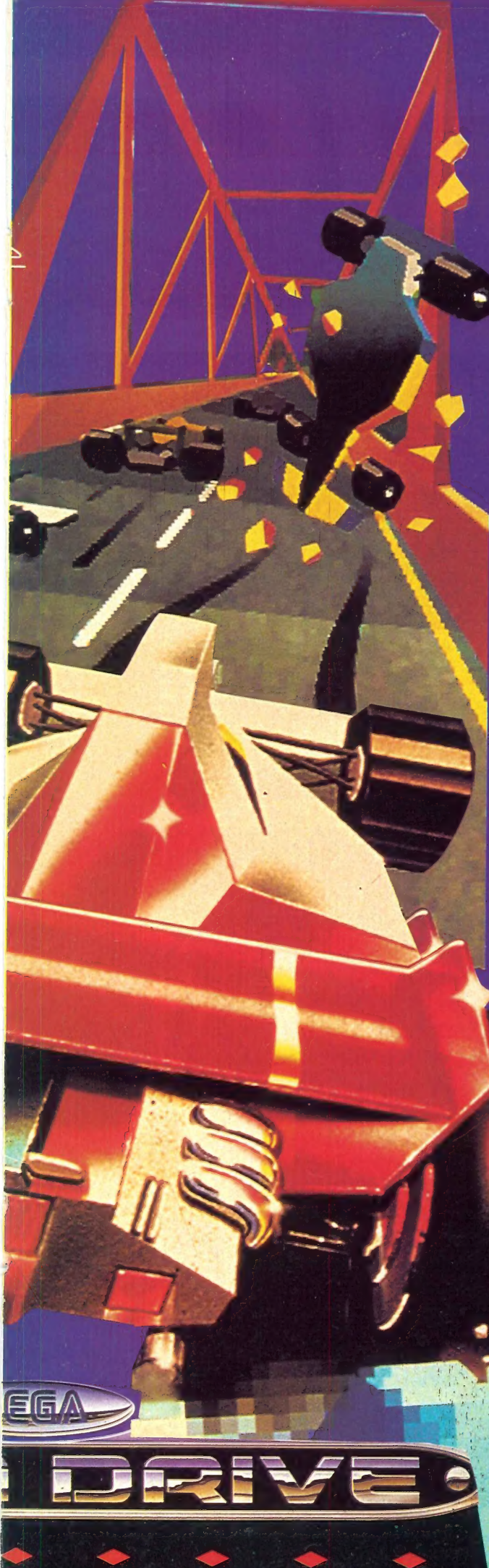
"El chip SVP no ha podido tener mejor presentación. El futuro ya está aquí". SEGA MAGAZINE.

94

"Rápido, veloz, vertiginoso y todos los calificativos que se os ocurran seguro que se quedan cortos para definir este juego. TODOSEGA.



MEGA



SIN CASCO

Tan deprisa que con sus 23 Mhz deja muy atrás a los 10 Mhz de otros prehistóricos chips. Calienta su motor de I-Ram interno y 2 Kbytes, y disfruta con los efectos tridimensionales y una sensación de realismo difícil de olvidar. Además, el SVP se mueve a velocidades vertiginosas. La velocidad de movimiento de los gráficos poligonales se multiplica por cuatro. Impresionante ¿no?. Y si te gusta la competición, VIRTUA RACING te permite jugar con tu mejor amigo...o enemigo.

Ya lo sabes. Si quieres ser el mejor piloto, ¡VIRTUA RACING es tu próxima meta!.



LA LEY DEL MAS FUERTE

SUMARIO

Edita: HOBBY PRESS, S.A.

Presidente:

María Andrino

Consejero Delegado:

José Ignacio Gómez-Centurió

Subdirectores Generales:

Domingo Gómez

Amalio Gómez

Director: Amalio Gómez

Directora de Arte: Susana Lurguie

Jefes de Sección:

Sonia Herranz, Manuel del Campo

Redacción:

Carlos Frutos, Esther Barral,

Antonio Caravaca

J.C. Romero (traductor).

Diseño y Autoedición:

S. Fungairiño (Jefe de sección),

Millán de Miguel

Directora Comercial: Mamen Perera

Coordinación de Producción:

Lola Blanco

Secretaría de Redacción:

Ana Torremocha

Dibujos: A. Fernández

Fotografía: Pablo Abollado

Corresponsales:

Marshal Rosenthal (USA),

Dereck de la Fuente (Gran Bretaña)

Colaboradores:

E. Lozano, Olga Herranz, David García.

Redacción, Administración y Publicidad:

C/ De los Ciruelos nº 4 - 28700

San Sebastián de los Reyes (Madrid)

Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92

Suscripciones: Tlf.: 654 84 19 / 654 72 18

Distribución: COEDIS, S.A.

Tel: (93) 680 03 60

Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona

Km.11,200 28022 Madrid.

Depósito Legal: M-32631-1991

HOBBY CONSOLAS no se hace necesariamente

solidaria de las opiniones vertidas por sus

colaboradores en los artículos firmados.

Prohibida la reproducción por cualquier medio o

soporte de los contenidos de esta publicación, en

todo o en parte, sin permiso del editor.

Publicación
controlada por



Esta revista se imprime en Papel Ecológico
Blanqueado sin Cloro.

LA PORTADA: VIRTUA RACING



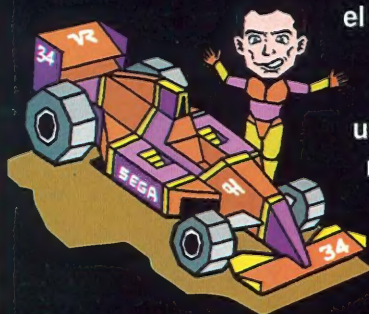
Este mes Hobby Consolas va a ser más potente y más espectacular que nunca (ya veréis si no la cantidad de reportajes especiales que os hemos preparado). Y por ello, qué mejor que traer a nuestra portada uno de los juegos más veloces y apasionantes que jamás se han visto en la Mega Drive: «Virtua Racing». Que vaya temblando vuestra habitación, porque a los mandos de este monoplaza podréis circular a más de 250 kilómetros por hora y hacer que todo vibre a vuestro alrededor.

NUESTROS EXPERTOS

LOLOCOP

El fútbol continúa. Este mes completamos el alucinante reportaje que comenzamos el número pasado.

Pero, además, os presentamos uno de los juegos más importantes del 94: «Virtua Racing». ¿Preparados?



CRUELA DE VIL

Este mes venimos pegando fuerte. Y es que entre tanta avalancha de fútbol, han aparecido dos juegos de lucha que no os debéis perder: «Dragon Ball Z» para Mega Drive y el alucinante «Fatal Fury 2» de Super Nes. Si queréis saber lo que es bueno, echadles un vistazo.



TENIENTE RIPLEY

Este mes no os aburriréis. Las novedades son pocas, pero selectas: «Wario», «Virtua Racing», «Dragon Ball»... Y se completan con reportajes de todo y para todos. Desde 32 páginas de fútbol a la avalancha de juegos de rol, pasando por lo último de lo último en máquinas. ¿Quién da más?



BOKE

El látigo con el que aparezo en la imagen es la mejor muestra de que me va la marcha dura de un buen juego de lucha. Y en este campo no hay mejor programa que «Mortal Kombat», recién salido para el CD de Sega.



LO MÁS NUEVO



60

La Mega Drive ha visto muchos simuladores de coches, pero ninguno como «Virtua Racing».



64

Como os prometíamos el mes pasado, aquí tenéis a Goku y compañía en Mega Drive.



70

Mario ya tiene un rival que puede hacerle sombra en Game Boy. ¡Y es nada menos que Wario!



116

Una nueva versión para Super Nintendo de uno de los mejores juegos de lucha de la historia.

- MORTAL KOMBAT ..74
- DRAGON BALL Z 2.....110
- PINK PANTHER ...120
- POWER STRIKE II.124
- PETE SAMPRAS..126
- YOSHI'S COOKIE 128
- F-1 POLE POSITION..130
- CAESAR'S PALACE.....132
- WE'RE BACK134
- y ADEMÁS.....136

REPORTAJES

★ ECTS.....20

Las novedades más destacables que se presentaron en la nueva edición de la Feria.

★ MEGA 32 ----32

Todos los secretos de este nuevo formato que llega dispuesto a arrasar con todo.

★ SUPER GAME BOY --36

Por si no lo sabíais, ya podéis ver los juegos de Game Boy a todo color. Y aquí os presentamos al aparato que lo hace posible.

★ ENROLATE....48

Los juegos de rol van a inundar el mercado consolero. Así que si quieres ponerte al día...

PREVIEWS



Sus nombres son Hulk y Megaman, y se trata de dos héroes que sólo tienen una cosa en común: el mes que viene estarán con vosotros.

- INCREDIBLE HULK.....56
- MEGAMAN X...58

★ EN PANTALLA8

Detrás de cada noticia del mundo consolero, hay un redactor de Hobby Consolas para contároslo.

★ BIG IN JAPAN -----16

De los japoneses sabemos que comen mucho arroz y que juegan mucho a los videojuegos. Del arroz que comen no sabemos nada, pero de sus juegos...

★ GAME MASTERS...28

La rivalidad Nintendo-Sega se está acrecentando ya que ambos están intentando realizar el formato del futuro. Por supuesto, M.A.D. nos lo cuenta.

★ ARCADE SHOW ----40

En esta nueva sección podréis ver las recreativas que más suenan en los últimos tiempos. Todo, con tal de que estéis bien informados.

★ HI TECH42

Uno por uno, podréis ver las características de todos los formatos que han salido últimamente, y que pueden revolucionar el mundo de los videojuegos.

★ EN PROCESO.....54

Un juego que está en proceso de creación, «Rise of the Robots», será un bombazo dentro de unos meses. Y aquí os lo presentamos.

★ ÉXITOS.....138

En nuestras Listas de Éxitos sólo hay sitio para los mejores juegos del momento. Nada más.

★ LASERS & PHASERS --142

Si te pregunta cómo has superado esa fase tan difícil, contéstale: «lee los trucos de Hobby, chaval».

★ ¡QUÉ LOCURA! ---150

Todos los dibujos que nos mandáis son una auténtica locura... pero sana, que conste.

★ TELÉFONO ROJO 156

El consolero más sabiendo del mundo entero, Yen, contesta a vuestras preguntas.

★ SUPERVIEW.....166

Aquí podrás ver los juegos que saldrán a la luz a lo largo del verano (queda ya tan poco tiempo).

★ LA GRAN OCASIÓN170

No te cortes, ésta es tu mejor oportunidad para comprar, vender o intercambiar ese cartuchito de marras.

el sensor el sensor el sensor el sensor el sensor

Señal sensor

Bueno, bueno.... mucho nos tememos que seguís siendo un poco modositos con vuestras críticas y hemos echado en falta más temas calientes, de ésos que ponen nervioso al personal. Aún así la verdad es que se siguen apreciando esos toques de atención con los que siempre sabéis dar en el blanco y gracias a vuestras opiniones El Sensor sigue siendo el punto más caliente del mundillo consolero. En fin, ha llegado la hora de dar la cara. Veamos cómo andan las cosas este mes...

MOLA

- El Modo Gore de «Mortal Kombat».

Sí. Y si no, que se lo digan a los de Super Nintendo...

- Que ya no tarden tanto en llegar los juegos basados en mangas como «Dragon Ball Z 2»

Ahora empezarán a sacarse un montón de juegos de la "manga"...

- Que podamos colorear los juegos de Game Boy y verlos en la tele.

Si te mola ya antes de tenerlo, espera y verás...

- La nueva sección Hi-Tech.

Se va a convertir en vuestra favorita. Al tiempo.

- El taco de páginas que tiene esta revista.

Y el trabajo que nos cuesta hacerlas.

- Tener un trabajo como el vuestro.

Los hay que tienen suerte en la vida.

- Que Sega vaya a sacar un montón de juegos de rol, aunque vosotros todavía no hayáis dicho nada.

¿Ah, no? Y el Game Masters del mes pasado de que hablaba, ¿de barcos?

- Que a tu padre le gusten los videojuegos

¿A cuál? ¿Al mío?

LA CONTÍNUA RENOVACIÓN DEL HARDWARE

Hace unos meses ya tocamos este tema. Sin embargo, en vista de cómo se están desarrollando las cosas, no hemos podido resistir la tentación de volver a él. Y es que ya no se trata sólo de la introducción de máquinas cada día más potentes, en estos momentos están apareciendo, además, sistemas revolucionarios que amplían enormemente las posibilidades de lo que ya existe, de lo que todos tenemos ya en casa. Estamos hablando de novedades tan espectaculares como la Mega Drive 32, de alardes de diseño como el Multi-Mega, o de complementos tan interesantes como el Super Game Boy. La conclusión es sencilla, por mucho que algunos se empeñen en afirmar lo contrario, las consolas -las de ahora-, tienen todavía una larga vida por delante.



HAN COLABORADO CON SUS OPINIONES EN ESTE SENSOR:

José Alberto Torres (Madrid). Virgilio García López (Murcia). Alberto M.M. (Cantabria). Jorge Olmo (Madrid). Joaquín Porcel (Granada). S.G.A. "Bulma". G.M.P. (Cádiz). Ioritz Etxabe (Bilbao). Jordi Samsa (Lérida). Alvaro González (Córdoba). Iván Ruiz Medrano (La Rioja). Javier Serrano (Madrid). Fco Javier Martín (Burgos). Joan Caba (Barcelona).

Si queréis participar, enviad vuestras cartas a: HOBBY PRESS S.A., HOBBY CONSOLAS. C/De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid), indicando en el sobre: EL SENSOR.

NI FU NI FA

- Algunos juegos del Mega CD.

¡Bastaaaaa, no lo digáis más veces!

- Lo facilones que son algunos juegos.

¿«Aladino», tal vez?

- Las otras revistas de videojuegos.

Tú lo has dicho, colega: Ni Fu Ni FA. (Excepción hecha de TodoSega y Nintendo Acción, que son de la familia Hobby Press)

- Que se hagan alusiones unas compañías a otras en la publicidad.

Eso, que se tiren los trastos a la cabeza si quieren, pero que bajen los precios y saquen buenos productos.

NO MOLA

- Que en cierto programa de TV se hable de las consolas como algo que sólo sirve para perder el tiempo y que te come el coco.

¿Quién ha dicho eso? ¿Barragán en "No te rías que es peor"?

- Que cuando hay ofertas en juegos de 16 bits éstos sean bastante flojetes.

Está claro, las ofertas las hacen porque no venden esos juegos y tienen que quitárselos de encima como sea...

- Que algún listillo copie los dibujos que mandan a ¡Qué Locura!

Abriremos una nueva sección en Qué Locura: El Falsificador del Mes.

- El precio del Mega CD y sus juegos.

Confiamos en que Sega cumpla lo que dijo y baje los precios de los juegos para CD.

- Que le mandes una carta a Yen y no te la conteste.

Lo que Mola es que la mandes ¡y te la conteste!

- Ese chaval (o chavala) que decía en la Tribuna que los juegos eran baratos.

Esa carta, sin duda, ha causado sensación. Cuqui Sandoval, te has convertido en el personaje más vilipendiado del año. ¿Por qué no nos envías una foto tuya dedicada?

QUE NO HAYA APENAS NOVEDADES PARA EL NINTENDO SCOPE Y EL MENACER DE SEGA

Se anunciaron a bombo y platillo. Se dijo que nunca les faltaría de nada, sin embargo aquí estamos, con nuestro Menacer o nuestro Scope esperando, con enorme paciencia, algún jueguecillo que echarse a la mirilla.

El resultado de esta situación no es otro que la tibieza generalizada que demuestran todos los propietarios de una 16 bits ante la posibilidad de comprarse estos espectaculares artilugios. ¡No hay incentivo! ¿Cuántos juegos hay para Scope?. Y aún es peor la situación de los propietarios de un Menacer. Al fin y al cabo para el bazoka de Super Nintendo acaban de salir un par de novedades curiosas, «Metal Combat» y «Yoshi's Safar» que le dan un poco de ánimo al tema, pero para encontrar un cartucho para Menacer tenemos que remontarnos meses y meses en el tiempo. Simplemente, desesperante.

Viendo así las cosas parece un poco suave por nuestra parte hacer estas reflexiones en este apartado. No penséis que nos hemos ablandado, simplemente es colocar las cosas en su sitio. Un aparato al que no se abastece de juegos tiene todo a su favor para convertirse en algo fácil de olvidar. Tan fácil que los que no tienen ni Menacer ni Scope, no saben casi ni que existen. Habría que darles un toque a los señores de Nintendo y de Sega, -en especial a los de Sega-, y recordarles que tienen dos periféricos que no están produciendo ni frío, ni calor.

QUE HAYA POCAS NOVEDADES PARA MEGA CD

Tampoco hace falta ponerse así. Por vuestras cartas parece que hace meses que no surge ningún título para vuestro CD, y eso no es cierto. Es verdad que aparecen pocos (y que la mayoría no mejoran mucho la versión del cartucho), pero tenéis que reconocer que existe ya un amplio catálogo para Mega CD que incluye juegos para todos los gustos (ya sabéis, este mes la lucha llega con «Mortal Kombat»). Es cierto que Sega prometió un ritmo de lanzamientos que no ha seguido, pero la razón puede encontrarse en el desarrollo de sistemas como el Mega 32 que, entre otras cosas, aumentará también las posibilidades del Mega CD. ¡Y recordad que siempre vale más calidad que cantidad!



En Pantalla

Time Trax en junio

DRO APUESTA POR LA ACCIÓN



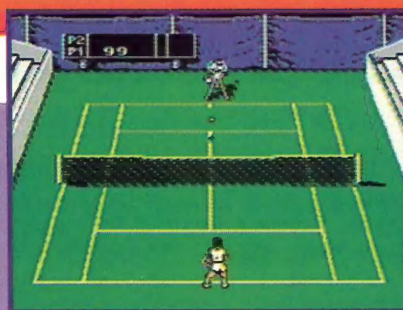
Cuando leáis estas líneas ya estará en la calle «Time Trax», el último cartucho de **Malibú Games para Super Nintendo**. Una perfecta combinación de acción y plataformas que os arrastrará a un violento futuro lleno de peligros. Entre ellos podemos contar las persecuciones en potentes motocicletas, el ataque de un helicóptero o las correrías por oscuras alcantarillas. Alternativas no le faltan a este cartucho de **ocho megas pletóricos de acción**. Y no os preocupéis, que el mes que viene os daremos mucha más información.

De la mano del Sega Chanel

LA TELEVISIÓN POR CABLE AL SERVICIO DE LAS CONSOLAS

Gracias a la **televisión por cable** y sin más requisito que una **Genesis** y un **cartucho especial BIOS**, los **usuarios norteamericanos de Sega** tienen la oportunidad de conectarse a una base de datos que permite cargar juegos y trucos, recoger información sobre lanzamientos, etc. El precio de este servicio es el mismo que el de una conexión normal de TV por cable, y las ventajas empiezan por **disponer de unos cincuenta juegos**.

El **Sega Channel**, que así se llama esta red de comunicaciones, está en marcha desde abril y la compañía nipona pretende ampliar su cobertura a todo el territorio de los Estados Unidos y Canadá hacia el mes de septiembre. **En el 95**, y si todo funciona bien, Sega tiene previsto extender este servicio a **todos los países del mundo** que jueguen con sus consolas y tengan una red de comunicaciones que lo permita.

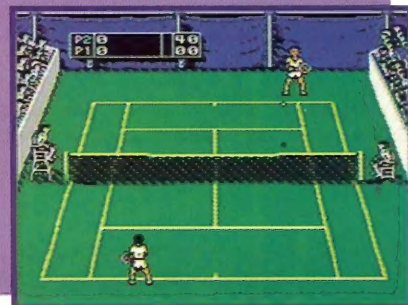


Ubi Soft y Jimmy Connors:

EL MEJOR TENIS PARA NES

Si el tenis es uno de tus deportes favoritos, estás de enhorabuena. **Jimmy Connors y Ubi Soft** vuelven a ser la pareja perfecta para llevaros todas las emociones del deporte de la raqueta. Esta vez ha sido **la 8 bits de Nintendo** quien recibe al gran campeón en un cartucho **plagado de opciones**.

Tres niveles de dificultad, modo torneo con passwords, entrenamiento y tres superficies distintas se combinan con una envidiable jugabilidad para dar como resultado un juego a la altura de su mentor. Su nombre, el esperado «**Jimmy Connors Tennis**». Eso sí, esperemos que todo vaya bien y no tarde demasiado en llegar a nuestro país...



A por todas con «WORLD CUP USA 94»

ESTÁS A TIEMPO, PARTICIPA

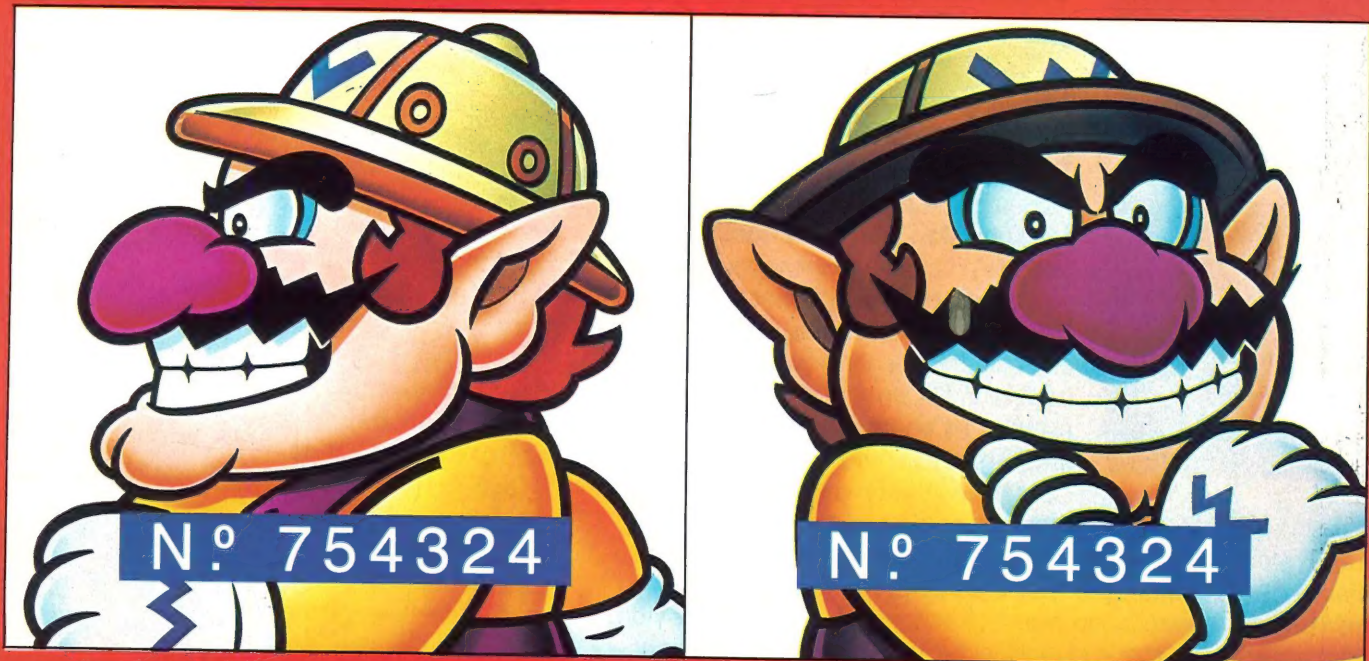
Aún puedes tomar parte en el **campeonato nacional de «World Cup USA 94»** que Hobby Consolas ha organizado en colaboración con **MAIL VxC**.

Recuerda que para participar sólo tienes que acudir a cualquier centro **MAIL**, **entre los días 13 y el 30 de junio**, sin olvidarte de llevar el cupón que publicamos en el número anterior de la revista.

Ésta es una oportunidad de oro para demostrar tus dotes futbolístico-consoleras, pasar un rato de lo más divertido y, además, ganar **desde un montón de regalos exclusivos de «World Cup USA 94»** hasta un fantástico **Pack Multimega de Sega**.

Qué, ¿te apuntas?

SE BUSCA

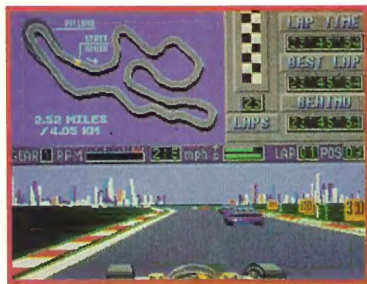


ES CONOCIDO POR “WARIO”
•
GRANDE, GORDO Y FEO
•
TIENDE A CAMBIAR DE ASPECTO
•
Y SOBRE TODO ES MALO,
MUY MALO

Tiene una única obsesión:
fastidiar a Mario
y convertirse en el protagonista de todos los vídeo juegos.



En Pantalla



La forja de un campeón

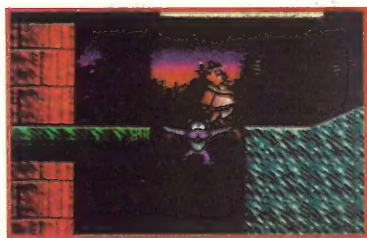
MARIO ANDRETTI RACING

Cada vez existe más competencia en el género de los simuladores de carreras. Al indescrutable «Virtua Racing» va a seguir dentro de poco un «Mario Andretti Racing» llamado a ocupar las primeras posiciones en el campeonato de Mega Drive. Este fenomenal cartucho presenta toda la garantía de calidad de la división EA Sports y está avalado por el mítico ex campeón de Fórmula Uno, ahora reconvertido a la Fórmula Indy.

Si el nivel técnico del juego raya a la altura de los mejores, las opciones son para caerse de espaldas. Tendréis 3 modalidades a vuestra disposición, 15 circuitos a semejanza de los reales y perspectivas de juego para aburrir. También podréis ir ejercitando vuestra habilidad al volante en el modo de entrenamiento, en el que el mismísimo Mario Andretti os dará sus valiosos consejos. Por si fuera poco, a medida que ganéis carreras se os ofrecerá la posibilidad de comprar nuevos accesorios para vuestro bólido. Toda una pasada de revoluciones para los 16 bits de Sega.

Columbia y Super Nintendo: el sabor del verano

EEK! THE CAT Y LEGEND, PLATAFORMAS Y MAGIA



Columbia, compañía distribuidora de Sony, nos ha preparado para los meses de julio y agosto dos sorpresas de altura. Para abrir boca, «Eek! the Cat» nos va a arrastrar a través de seis plataformas fases en las que tendremos que usar garras y bigotes para rescatar su bella y felina novia.

Y para completar el menú, «Legend» nos ofrecerá la posibilidad de disfrutar de un beat-em-up repleto de magia y aventura protagonizado por poderosos guerreros que, espada en ristre, tendrán que deshacer de ladrones y espantajos varios. ¡Nos espera un verano animado!



Para todos los gustos

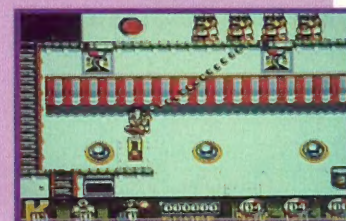
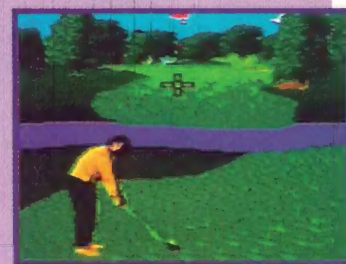
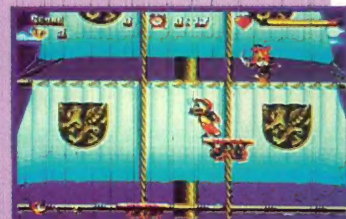
CODEMASTERS METE LA DIRECTA

No contentos con enganchar a medio mundo a su Mega Drive, Master System o Game Gear, los geniales programadores de Codemasters se disponen a dar el banderazo de salida a la segunda parte de «Micro Machines» en Mega Drive, Game Gear y Amiga CD32. A lo largo de 54 delirantes circuitos, podréis experimentar el doble de emoción y velocidad que en la anterior entrega, ¡que ya es decir! Y, además, tendréis ocasión de competir hasta cuatro jugadores, gracias a ese fantástico artificio de Codemasters que se llama «J-Cart» y que va incorporado al propio cartucho del juego.

Si habéis sentido la tentación de emular las recientes hazañas de «Chema» Olazábal, tendréis una buena oportunidad de hacerlo con «Global Golf» en Master System o Game Gear. Este completo simulador os ofrecerá todas las opciones que los ases del «green» pueden esperar: modo de entrenamiento, condiciones meteorológicas, innumerables modalidades de juego, etc.

Con una gran originalidad y una jugabilidad de escándalo como principales características, «Sink or Wim Starring Dim Passengers» para Mega Drive y Game Gear os trasladará al escenario de un transatlántico que se va a pique. Vuestra misión consistirá en salvar a los pasajeros del barco de una muerte segura. Y hablando de la mar oceánica, no podemos olvidarnos de otro atractivo lanzamiento de Codemasters para Mega Drive, titulado «Captain Havoc». ¡Toda una aventura pirata en los 16 bits!

Aunque para héroes carcajeantes, nadie mejor que «Aarnie Aardvark», una simpática parodia del matón pelculero. El protagonista de este cartucho para Mega Drive tendrá como misión arreglar vuestro televisor sorteando un sinfín de obstáculos.



Eek! the Cat Super Nes

Legend Super Nintendo

Amie

Mega Drive

Captain Havoc

MD

Global Golf

Game Gear

Sink or Swim

MD

SI LE ENCUENTRAS PODRAS SER EL MAS MALO



Si siempre has querido ser malo y nunca te han dejado, ahora tienes la oportunidad con el mejor juego de plataformas hasta ahora conocido: Wario Land. Con él podrás ser el más malo, pero eso sí, no te salgas de los límites de la pantalla de tu Gameboy.
¡No sabes lo que te espera! Más de 40 niveles, pasillos secretos y rutas alternativas. Además, y para que quede constancia de lo malo que vas a ser, tienes una batería autónoma para grabar el desarrollo de tu partida.
Ahora que puedes, sé malo. Muy malo.

GAMEBOY 

Nintendo

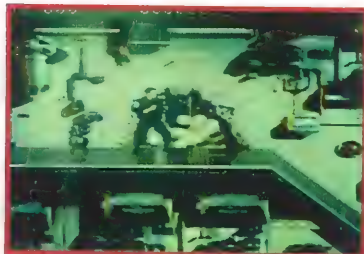
Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39 28046 MADRID

En Pantalla

Los programadores de «Dune» vuelven a la carga

¡QUÉ BIEN JUEGA ESTE "CRYO"!

Mega CD
Time Cop



Amiga Cd
Megarace



Amiga Cd
Dune



Tal vez el nombre del equipo francés de programación **Cryo** no os suene mucho. Pues bien, estos geniales programadores fueron los autores de ese monumento a la adicción llamado «Dune» para Mega CD, y actualmente realizan juegos para compañías como Mindscape, Virgin y JVC. Ahora, los poseedores de un **Amiga CD32** podrán ir frotándose las manos, pues se avecina la conversión de ese monstruo a la máquina de Commodore.

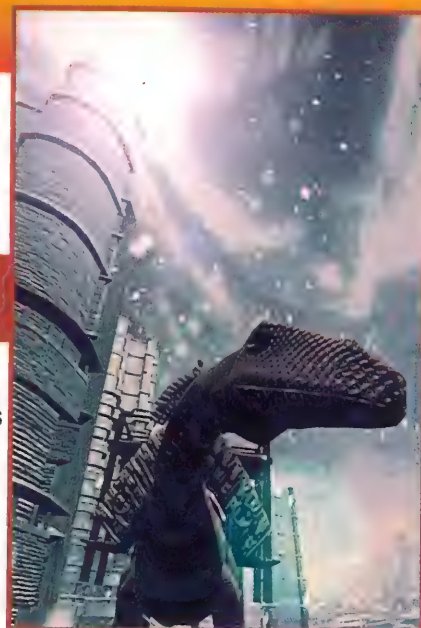
Se trata de una atractiva **mezcla de estrategia y aventura** ambientada en el planeta de Arrakis, más conocido como Dune. Allí habéis sido enviados por el Emperador de Caladen en busca de la sustancia más valiosa del Universo: la especia

Melange.

Otra soberbia conversión es la que se está haciendo de «**Megarace**», todo un bombazo en los ordenadores PC con CD Rom, para **Mega CD, Amiga CD32 y 3DO**.

Como por arte de magia, nos trasladaremos al siglo XXI y nos sentaremos ante el televisor para presenciar un cruel espectáculo titulado «**Megarace**». Vuestra misión será desafiar a los criminales de la velocidad en unas carreras donde la deportividad se paga muy cara.

Y por si ya os habíais olvidado de la «dinomanía, aquí está Cryo para resucitarla con «**Lost Eden**» para **Amiga CD32**, un extraño e instructivo juego donde tendréis que conversar con humanos y dinosaurios para recuperar el



Lost Eden
Amiga CD

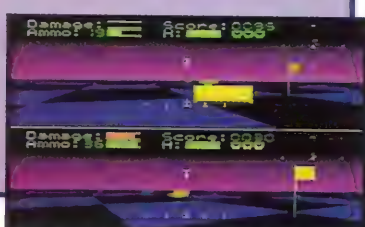
dragón y el castillo que por herencia os corresponden.

Por último, una sorpresa tan agradable como cibernética: «**Time Cop**» para **Mega CD**, basado en el film protagonizado por **Van Damme**. Con ese pretexto se desarrolla un programa de plataformas con unos movimientos asombrosos. Toda la acción gira en torno a los viajes a través del tiempo y, por tanto, los escenarios cambian constantemente de una época a otra.

«Spectre», lo último de Gametek

GUERRA VIRTUAL EN SUPER NINTENDO

Gametek va a recuperar para **Super Nintendo** un juego que causó furor en sus versiones para ordenador. Se trata de «**Spectre**», o lo que es lo mismo, todo un arcade con **gráficos poligonales en 3D y perspectiva subjetiva**. El objetivo de la aventura será recoger banderas a través de escenarios de lo más futuristas, para lo cual habrá que ponerse a los mandos de un **potente tanque** y eliminar a cualquier enemigo que se ponga por delante. Una de las grandes bazas de este cartucho, que **Dro distribuirá a partir de julio**, será la interesante opción de **dos jugadores simultáneos**. Con él, la diversión estará servida.



¿Qué tiene esta bola que a todo el mundo le mola?

FURY OF THE FURRIES



Después de su rotundo éxito en los ordenadores Amiga, la bola peluda de **Mindscape** va a darse un paseo por los **32 bits de Commodore**. Y lo va a hacer con la jugabilidad y el

humor por bandera en «**Fury of the Furries**». El argumento de este frenético juego consiste en que los Tinies han emprendido un viaje a la Tierra, en el transcurso del cual un integrante de esta tribu ha capturado al rey y se ha apoderado de una máquina capaz de sembrar el terror en Sklumph, su planeta natal. Sólo con vuestra habilidad y reflejos conseguiréis guiar a los Tinies por todos los rincones de su planeta, para llegar al final de uno de los mejores juegos de plataformas para el Amiga CD32.

MEGA 7

DIVERSION MASIVA



La mayor concentración de emociones de la historia de los videojuegos, ya está arrasando en tu tienda: ¡¡MEGA 7!! En un solo Pack, la Consola más potente en 16 Bits, MEGA DRIVE y 7 juegos legendarios: STREETS OF RAGE, SHINOBI, GOLDEN AXE, SUPER HANG ON, WORLD CUP ITALIA, COLUMNS... y ¡¡SONIC!! ¡Ahí queda eso! todo un desparrame de acción, que rompe con todo lo imaginable en videodiversión. Y lo mejor de todo: a un precio que no puedes ni sospechar: ¡¡Explosivo!! ¡¡No puedes quedarte sin tu MEGA 7!! ¿O es que tienes horchata en las venas?

SEGA
MEGA DRIVE



LA LEY DEL MAS FUERTE

En Pantalla

El Amiga está de enhorabuena

AUDIOGENIC GOLEA EN EL CD32



La moda de los juegos de fútbol está llegando también al Amiga CD32. Audiogenic ha conseguido una licencia de Wembley para lanzar al mercado «Wembley International Soccer», un juego que traslada a la consola de Commodore todo el encanto de los grandes simuladores de fútbol.

Otro de los juegos que están inundando las consolas es «Bubble and Squeak», que en su versión para Amiga no perderá un ápice de velocidad y jugabilidad.

Por su parte, «Super Loopz» es un juego de inteligencia en el que tendréis que encadenar las piezas que aparezcan en pantalla.

Otra interesante novedad para este formato es «Exile», en el que diversos géneros se combinan para dar un cóctel explosivo con el que intentaréis destruir la máquina de gusanos de Trax.

Y por último, una rareza para los coleccionistas o amigos de la Gran Bretaña: «Graham Gooch Cricket», un simulador bastante completo de este deporte.

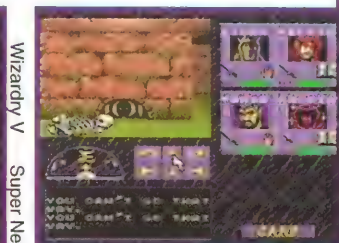
Capcom, en el ojo del huracán

LLEGAN WIZARDRY V Y EYE OF THE BEHOLDER

Espadas, brujería, hechizos y demás sortilegios son términos estrechamente relacionados con el mágico mundo de los juegos de rol.

Capcom, por si algún despistado no lo sabía, es toda una potencia mundial a la hora de convertir clásicos de este género a Super Nintendo. Ahora le ha tocado el turno a «Wizardry V - The Heart of the Maelstrom», una aventura ambientada en el fantástico reino de Llylgamyn, que se encuentra amenazado por una misteriosa fuerza oculta en el interior del castillo.

Otro cartucho que ya ha salido al mercado norteamericano y está haciendo las delicias de los roleros yanquis es «Eye of the Beholder», en el que cuatro intrépidos aventureros tendrán que investigar los extraños sucesos ocurridos en las cloacas de Waterdeep. Por supuesto, no faltarán las bestias inmundas, los sortilegios ni los laberintos propios de este tipo de juegos. La perspectiva frontal añadirá un toque de espectacularidad a la acción. Así que si tenéis una Super Nintendo y os gusta el género del rol, ya podéis ir rezando para que este cartucho venga pronto a España.

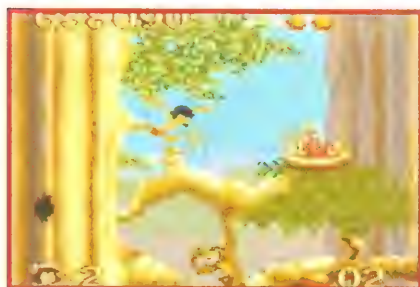


Mowgli llega a Super Nintendo

LA MEJOR SELVA DE VIRGIN

La compañía Virgin continúa con el filón Disney que tan buenos resultados le está dando. Su nueva apuesta sube aún más el listón alcanzado hasta el momento. Se trata de «Jungle Book» para los 16 bits de Nintendo, un espectacular juego de plataformas que sigue al pie de la letra la película de Disney. Por supuesto, el protagonista central de la aventura será el pequeño Mowgli, y con él habrá que superar todos los obstáculos que la selva plantea.

Para terminar de redondear el asunto, Arcadia será la encargada de distribuir en nuestro país, en el mes de julio, las «super» aventuras de Mowgli, Baloo y el resto de los personajes de Kipling.



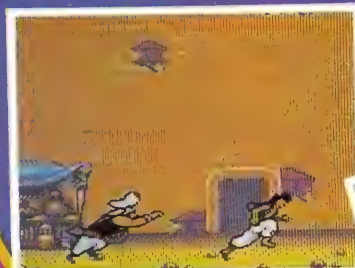
Game Gear Aladdin Pack

¡TU GRAN DESEO CONCEDIDO!



¡ Al fin juntos ! La mejor portátil sin discusión y el juego que está maravillando al mundo en los últimos tiempos, en un nuevo Pack.
 ¡ Es el Game Gear Aladdin Pack !. Lo que tantas veces te atreviste a soñar, SEGA - una vez más - lo ha hecho realidad.
 ¿ Se te ocurre una forma más genial de descubrir la sorprendente nitidez de imagen con más de 4000 colores de la Game Gear ?
 ¿ O de quedarte extasiado con su sonido estéreo impensable en otras portátiles ?
 ¿ O de montártelo de cine convirtiéndola en tu tele particular ?.
 Pues ¡ corre a por tu Aladdin Pack, no sea que vuelen !.

TAMBIEN
**ALADDIN
 PACK**
 EN MASTER SYSTEM II



GAME GEAR

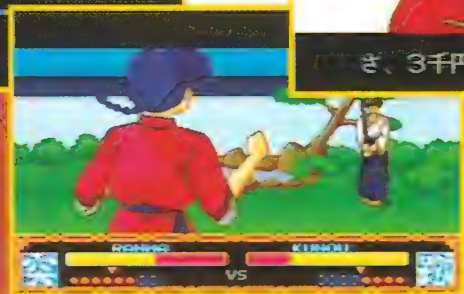
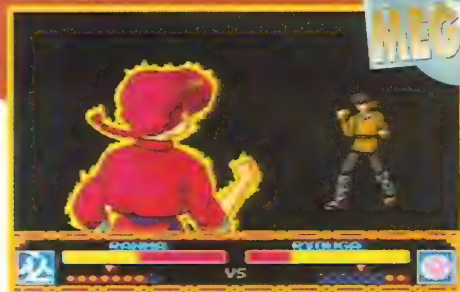
LA LEY DEL MAS FUERTE

Ranma 1/2

BIG IN

Un personaje procedente del manga, Ranma 1/2, es el protagonista de dos versiones que están rompiendo en Japón.

MEGA CD



Ranma 1/2

El peculiar protagonista del manga con el mismo título, «Ranma 1/2», se ha convertido en un auténtico ídolo. Sega no podía dejar pasar a esta nueva estrella, que comparte con los gremlins su capacidad para mutarse cuando se moja (sólo con agua fría, ¡eh!). Por ello, ha lanzado al mercado una versión donde prima el rol por encima de todo, aunque por supuesto hay fases de lucha con golpes exactamente iguales a los de la serie. Con opción para un jugador y posibilidad de guardar la partida mediante passwords, «Ranma 1/2» amplía su círculo de influencia manga en el Mega CD.

Megaman Soccer

SUPER NINTENDO



En su nueva aparición para Super Nes, las plataformas han quedado guardadas en el baúl de los recuerdos, pues Megaman ha decidido dar a conocer su segunda gran afición: el fútbol. Eso sí, en una nueva versión con equipos de ocho jugadores, incluyendo al portero. Además, las jugadas habituales están ampliadas con otras propias de robots. Así, con cuatro modos de juego, dos jugadores simultáneos, originales canchas y muchas más opciones, «Megaman Soccer» se ha convertido en la cara más futurista y divertida del deporte rey.



JAPAN

Wing Commander

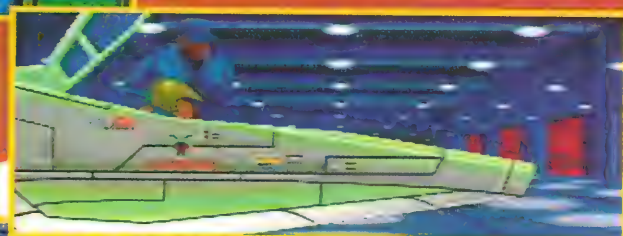
Y si le unimos un curioso cartucho protagonizado por Megaman y un simulador de vuelo, el resultado es un gran póker de ases.

Wing Commander

MEGA CD

El clásico de PC «Wing Commander» está arrasando en formato compacto. Y es que la creación de Chris Roberts tiene el tirón y la calidad suficientes como para haber triunfado en Japón gracias al Mega CD.

Electronic Arts ha sido el artífice de este programa que conserva todas las cualidades del original. Se trata de un simulador de combate en 3D que cuenta con más de 40 misiones, un amplio menú de naves a pilotar, armamento y demás opciones que harán las delicias de los aficionados al género. Y además, con la opción de salvar hasta cuatro partidas.



Ranma 1/2. Super Battle

Que el manga sigue rompiendo en Japón no es ningún descubrimiento. Y una buena prueba de ello es este «Ranma 1/2 Super Battle». Una de las principales bazas de este «one versus one» es que la mayor parte de sus protagonistas son chicas, aunque por supuesto no faltarán Ranma, su padre-oso panda y un par de fortachones más. Además, posee tres modos distintos: Historia, Versus y «Tag Match», varios niveles de dificultad y la posibilidad de dos jugadores simultáneos.

Ranma 1/2 Super Battle



SUPER NINTENDO

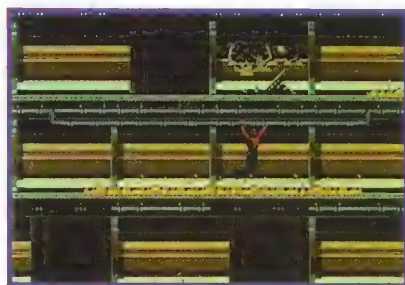




¡Chitón, que llega el maestro! La nueva división deportiva de **Accolade** prepara un asalto a la **Super Nintendo** con «**Barkley: Shut Up and Jam!**», un interesante cartucho que ya hizo las delicias de los aficionados al baloncesto en **Mega Drive**, y que viene dispuesto a reproducir todas las genialidades del «gordo» **Barkley**. En él, os veréis las caras en las canchas más destartalladas de vuestro barrio con 16 grandes jugadores de **basket callejero**. Y como ayuda, contaréis con los consejos del mismísimo **Barkley**, e incluso puede que salga a daros unas lecciones prácticas.



Una nueva estrella en el firmamento Probablemente os suene poco o nada el nombre de **Playmates Toys**, una firma norteamericana que hasta ahora se había dedicado a fabricar muñecos. Pues bien, estos muchachos han dado el salto al mundo de los videojuegos con una aventura basada en la mítica serie **Star Trek**. Subtitulado «**Deep Space Nine**», este cartucho para **Mega Drive** reproduce todos los ambientes y personajes de la famosa serie televisiva, incluida la Estación Espacial. A lo largo del juego asumiréis el papel del **Comandante Sisko**, en sus labores de investigación de algunos extraños sucesos que están ocurriendo últimamente en la Estación.



Star Trek: Deep

Ren and stimpy

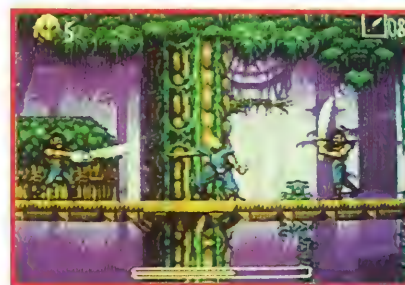


vaqueros, en «**Robin Hoek of Logwood Forest**» deberán rescatar a la **Doncella Bobalicona**, y en «**Space Madness**» volarán a bordo de una nave espacial.

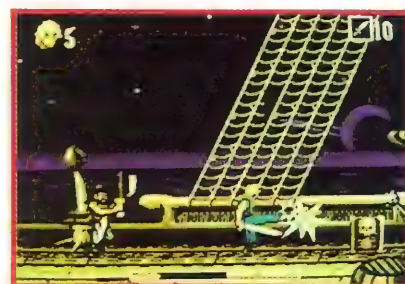
Mastuerzos a todo ritmo Una gran noticia para los sufridos usuarios de **N.E.S.** es la llegada a esta consola de **Ren y Stimpy**. Estas estrellas de los dibujos animados están dispuestas a armar la de **San Quintín**, mientras intentan la ardua tarea de ganar dinero jugando a los videojuegos. Las tres pruebas que deberán superar están basadas en episodios de la serie televisiva. Así, en «**Out West**» tendrán que luchar contra unos enfadados

Acclaim vuela de nuevo

Batman Forever En una sección de noticias yanquis que se precie, no podíamos dejar de lado a otro gigante donde los haya: **Acclaim**. Y es que los artífices de «**NBA Jam**» han firmado un acuerdo con **Sega** para la utilización de la tecnología **Titan**, patentada por esta última compañía. Esta técnica se empleará en la programación de videojuegos para recreativas, **Mega 32** y **Saturn**. Su primer fruto será la conversión para salones de un gran bombazo cinematográfico: «**Batman Forever**». Esta película protagonizada por **Michael Keaton** traspasará las puertas de los salones a lo largo del próximo año, para posteriormente trasladarse a las pantallas de **Saturn** y **Mega 32**.



Con cien gañanes por banda... Tras su «abordaje» a **Super Nintendo**, los bucaneros de **Sunsoft** se disponen a conquistar la fortaleza de **Mega Drive** con una conversión de una serie de dibujos animados que hizo furor en las pantallas norteamericanas: «**Pirates of the Dark Water**». Fieles a la obra televisiva, habrá que luchar contra un hatajo de piratas valiéndose de toda la astucia y las armas que estén al alcance, junto a un buen número de objetos ocultos. Adornado con unos gráficos de lujo y una espléndida banda sonora, este cartucho os dará la oportunidad de reproducir un film de dibujos animados en **Mega Drive**.



Cambia de equipo

Si realmente quieres ganar, déjate de jugadas sucias, de equipos de segunda y hazte con el nuevo **"FIFA PACK"** de Super Nintendo. Será tu mejor fichaje y nunca más cambiarás de calares. Su contenido es totalmente rompedor: **Consola Super Nintendo**, **2 mandos de control**, cable conector TV, adaptador de corriente A/C, suscripción gratuita al Club Nintendo y...

lee bien, el mejor simulador de fútbol: **FIFA INTERNATIONAL SOCCER**.

Un juego con **sonido ambiental StadiumSound™**, para que te metas de lleno en el juego.

Repetición de jugadas a cámara lenta y desde dos ángulos, para que te recrees.

Medidor de potencia de tus disparos.

Ah! y llama a tus amigos, porque podéis jugar hasta cinco. Tú verás el "pichichi" del grupo. Con este equipo tendrás todas las de ganar.

NUEVO
"FIFA PACK"
EDICION LIMITADA
Y NUMERADA



Nintendo España, S. A.
P.º de la Castellana, 39. 28046 MADRID

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Pocas novedades en la edición
primaveral de la feria londinense

E.C.T.S.: las consolas se toman un respiro



La edición de primavera del E.C.T.S., la feria europea de videojuegos por excelencia, no deparó muchas novedades a los numerosos incondicionales que nos dimos cita en el Business Design Centre de Londres del 10 al 12 de abril pasados. Es triste decirlo, pero parece como si esos fabricantes de sueños hubieran decidido tomarse unas vacaciones. ¿Será que ya está todo inventado en este fantástico mundo de las consolas? No lo creemos. Es más, podríamos decir que nos encontramos a las puertas de una verdadera revolución tecnológica, protagonizada por máquinas como 3DO, Jaguar, Saturn, Project Reality, etc. En todo caso, lo cierto es que la alarma ha cundido en el sector del videojuego, y que el "síndrome de crisis" se ha apoderado un poco de todos.



ACCOLADE

Accolade sigue afilando las uñas con vistas al lanzamiento de «Bubsy II» en MD y SN. También nos hará revivir las emociones de la serie Meteoro con «Speed Racer» (MD y SN) y nos ofrecerá un interesante simulador de hockey: «Brett Hull Hockey» (MD y SN).



SPEED RACER
(Super Nintendo / Arcade - deportivo)

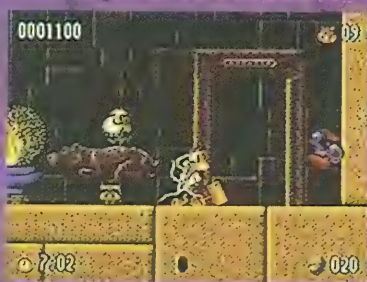


BRETT HULL HOCKEY
(Mega Drive / Deportivo)



SPEED RACER
(Mega Drive / Arcade - deportivo)

ACTIVISION

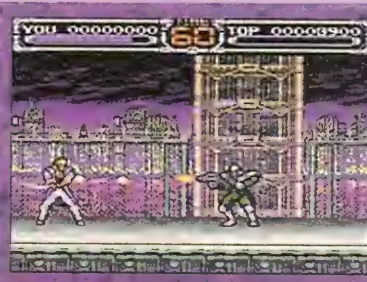


BUBSY II
(Mega Drive / Plataformas)

Activision presentó tres interesantes novedades: «Radical Rex» para MD está protagonizado por un dinosaurio que monta en monopatín; «Pitfall: The Mayan Adventure», una conversión a MD y SN; y «X-Kaliber» en SN, para que ejercitéis los puños.



PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE
(Mega Drive / Plataformas)



X-KALIBER 2097!
(Super Nintendo / Beat 'em Up)

ANCO-IMAGINEER

El balón se echa a rodar en Super Nintendo y Mega Drive con un prometedor cartucho titulado «Kick Off 3». Toda la emoción del deporte rey en un lanzamiento estrella que Anco ha estado preparando con sumo cuidado. Como veis, esta compañía ha preferido la calidad a la cantidad.



KICK OFF 3
(Mega Drive / Deportivo)



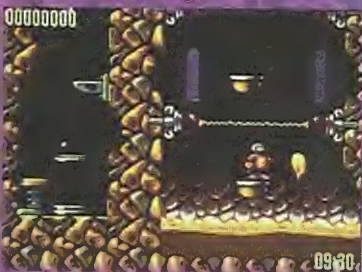
KICK OFF 3
(Super Nintendo / Deportivo)



KICK OFF 3
(Super Nintendo / Deportivo)

CODEMASTERS

Tomad nota: «Micro Machines 2» para MD, GG y Amiga CD32; «Psycho Pinball» para MD y Amiga CD32; «Captain Dynamo» para MD y GG; «Captain Havoc» para MD; «Sink or Swim» para MD y GG; «Drop Zone» para MS y GG, y «Global Golf» para MS y GG.



CAPTAIN DYNAMO
(Mega Drive)



CAPTAIN HAVOC
(Mega Drive)



DROP ZONE
(Master System)



GLOBAL GOLF
(Game Gear)



MICRO MACHINES 2
(Mega Drive)



PSYCHO PINBALL
(Mega Drive)



SINK OR SWIM
(Mega Drive)

DOMARK

En primer lugar la conversión a GG de su juego estrella de la temporada: «Marko's Magic Football». Continúan con su próximo simulador de motos: «Kawasaki Superbikes» para MD. Y terminan con un juego de altos vuelos, «AV8B Harrier Assault» en Mega CD.



KAWASAKI SUPERBIKES
(Mega Drive / Deportivo)



MARKO'S MAGIC FOOTBALL
(Game Gear / Plataformas)



MARKO'S MAGIC FOOTBALL
(Game Gear / Plataformas)

ELECTRO BRAIN

Electro Brain no ha permanecido al margen de la fiebre futbolera y se ha destapado con un «World Soccer» para SN que tiene muy buena pinta. Por su parte, «Legends of the Ring» para SN y MD os tendrá al borde del K.O. durante un buen rato.



LEGENDS OF THE RING
(Mega Drive / Deportivo)



WORLD SOCCER
(Super Nintendo / Deportivo)

EMPIRE

¡Cómo no! El cartuchito de fútbol de rigor se asoma a Super Nintendo bajo el nombre de «Empire Soccer 94», pero esta vez lo hace con una indiscutible originalidad y una perspectiva aérea que para si la quisieran los cámaras de Canal Plus.



EMPIRE SOCCER 94
(Super Nintendo / Deportivo)

GRANDSLAM

Valiosa incorporación la de Grandslam al mundo de las consolas, a través del Amiga CD32. La empresa británica va a obsequiar a los usuarios de esta máquina con juegos tan interesantes como «Reunion», «Nick Faldo's Championship Golf», «Bump 'N' Burn» y «Beavers».



BUMP 'N' BURN
(Amiga CD32 / Deportivo)



NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF
(Amiga CD32 / Deportivo)

HUDSON SOFT

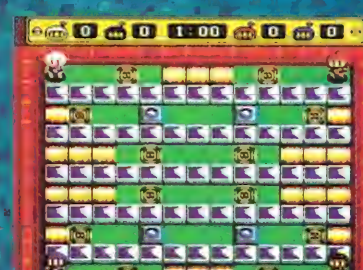


REUNION
(Amiga CD32 / Aventura)

Ahí tenéis la continuación de «Super Bomberman» en SN y GB, «An American Tail - Fievel Goes West» para SN, «Super Adventure Island 2» para SN, «PC Kid's Adventure II» para GB, «Beauty and the Beast» en SN y Nes, «Milon's Secret Castle» para GB y «Inspector Gadget» en SN.



AN AMERICAN TAIL - FIEVEL GOES WEST
(Super Nintendo / Acción)



SUPER BOMBERMAN 2
(Super Nintendo / Inteligencia)

MINDSCAPE

Mindscape nos ofrece «Megarace» (Mega CD), «Metal Marines» (SN), «Thunder in Paradise» (SN), «Al Unser Jr.» (SN), «Val d'Iser» (SN), «NCAA Football» (SN) y «Mario Missing Earth» (SN), además de una oleada de juegos para el Amiga CD 32.




MEGARACE
(Mega CD / Deportivo)



METAL MARINES
(Super Nintendo / Arcade - estrategia)



DRAGON LORE
(Mega CD / Acción)



SEE THE SLAM

¡MÍRELOS!

NO SE PIERDA LOS
PARTIDOS DE LA NBA
EN EL TVE2 Y CANAL 33,
TM3, TVV, ETB, TVG
Y CANAL SUR.

¡PÓNGASELOS!

BUSQUE LA INDUMENTARIA
DEPORTIVA OFICIAL
AUTORIZADA DE LA NBA Y
LOS PRODUCTOS PARA EL
DEPORTE EN LAS MEJORES
TIENDAS DE ARTÍCULOS
DEPORTIVOS Y EN LOS
GRANDES ALMACENES.

¡VÍVALOS!

EXPERIMENTE LA ACCIÓN,
ENERGÍA Y ENTUSIASMO.



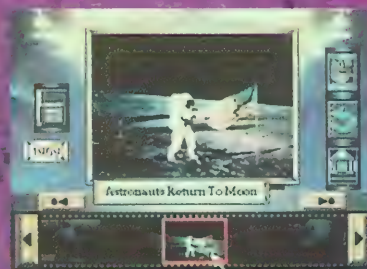
HEAR THE THUNDER



NINTENDO

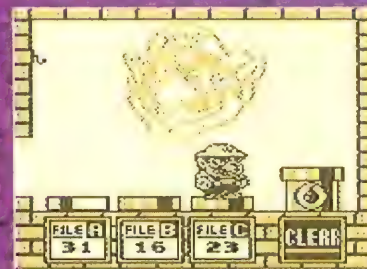


OCEANS BELOW
(3DO / Educativo)

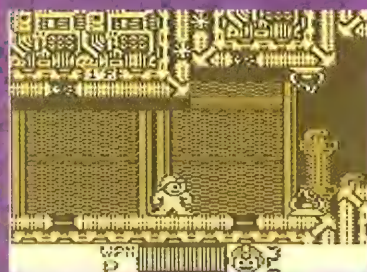


20th CENTURY ALMANAC
(3DO / Educativo)

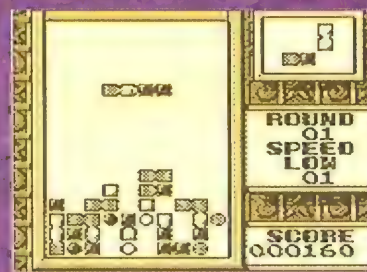
Desde el malvado «Wario» en GB hasta el cibernético «Mega Man X» en SN, pasando por «Super Metroid» en SN o la tercera entrega de «Mega Man» en GB. Y además, «Stunt Race FX», «Tetris 2» (GB), «Pac-Attack» (SN), «Pac-Man» (Nes) y «Ms. Pac-Man» (GB).



WARIO LAND
(Game Boy / Plataformas)



MEGA MAN III
(Game Boy / Plataformas)



TETRIS 2
(Game Boy / Inteligencia)



MEGA MAN X
(Super Nintendo / Plataformas)



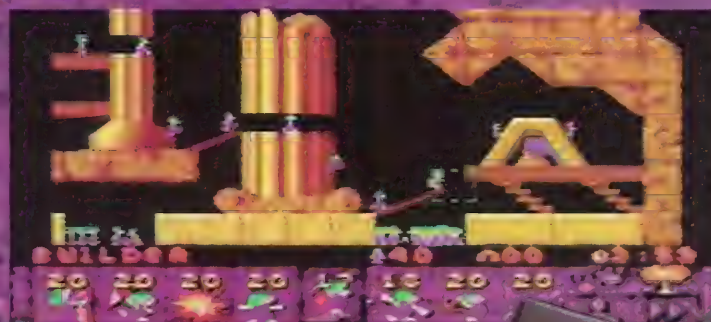
PAC-ATTACK
(Super Nintendo / Inteligencia)

PSYGNOSIS



THE SHADOW
(Super Nintendo / Acción)

Esta compañía quiere poner mucho ritmo en los principales formatos. Así, «Lemmings 2» y «Puggsy» vuelven a SN, «Super Dropzone» hará su debut en la misma consola, y como no podía faltar el cartuchito de fútbol, «Sensible Soccer» será una verdadera joya para el Mega CD.



LEMMINGS 2
(Super Nintendo / Inteligencia)

SEGA

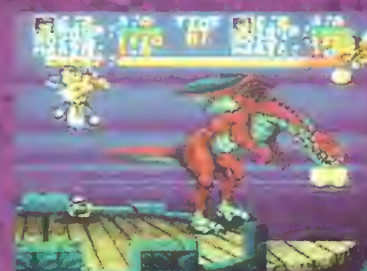
Mientras la expectación en torno a la salida al mercado del Multi Mega y Mega 32 sigue creciendo, Sega nos ofrece la velocidad de «Virtua Racing» para MD, «Tom Cat Alley», un simulador para Mega CD, y «Double Switch», película interactiva para ese mismo formato.



SENSIBLE SOCCER
(Mega CD / Deportivo)

SONY

Las más importantes son: «Cliffhanger» y «Flashback» (CD); «Addams Family Values» (MD y SN); «The Flintstones» (MD, SN y GB); «Battletoads & Double Dragon» (SN y GB); «Elite» (MD y SN); «Jurassic Park II» (SN y GB); «Legend» (SN) y «Lawnmower Man» (GB).



LEGEND
(Super Nintendo / Beat-em-up)



BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON
(Game Boy / Beat-em-up)



FLASHBACK
(Mega CD / Aventura)



SUPER METROID
(Super Nintendo / Acción)



STUNT RACE FX
(Super Nintendo / Deportivo)

OCEAN

Pronto podremos disfrutar de cartuchos para Super Nes como «F.I.F.A. Soccer», «The Shadow», «The Green Lantern» o «Mario Andretti Racing». En Game Boy volveremos al Golfo Pérsico con «Desert Strike», y en Amiga CD32 surcaremos los aires con «T.F.X.».



F.I.F.A. Soccer
Super Nintendo / Deportivo



SUPER DROPZONE
(Super Nintendo / Shoot-'em-up)



PUGGSY
(Super Nintendo / Plataformas)



VIRTUA RACING
(Mega Drive / Deportivo)



TOM CAT ALLEY
(Mega CD / Simulador)



BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON
(Mega Drive / Beat-'em-up)



Eek! THE CAT
Super Nintendo / Plataformas

FAST BREAK



TO THE HOOP



MIGHTY MAX
 (Mega Drive / Aventura)



U.S. GOLD

Nos obsequian con una maravillosa lluvia de fútbol en SN, MD, Mega CD, MS, GG y GB. Se trata de «**World Cup USA 94**», licencia oficial del Mundial de Estados Unidos. Además, nos tiene reservada una pequeña sorpresa: «**Desert Strike**» para SN, basado en la Guerra del Golfo.



WORLD CUP USA 94
 (Game Gear / Deportivo)



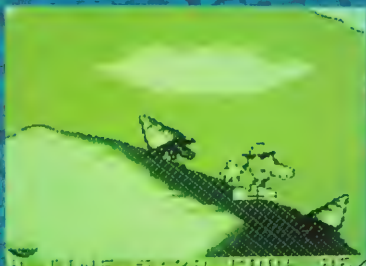
WORLD CUP USA 94
 (Master System / Deportivo)



HEART OF THE ALIEN
 (Mega CD / Aventura)



DRAGON
 (Super Nintendo / Beat-'em-up)



COOL SPOT
 (Game Boy / Plataformas)



THE JUNGLE BOOK
 (Super Nintendo / Plataformas)

Una labor recompensada

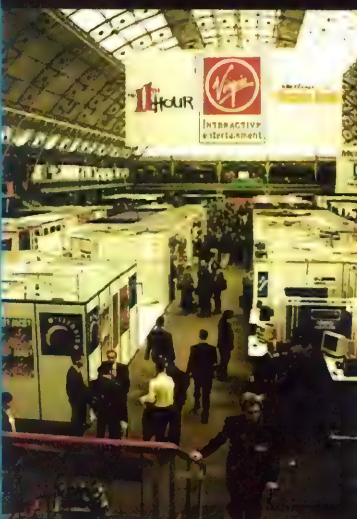


Los premios de cada edición del E.C.T.S. vienen a recompensar una labor bien hecha a lo largo del año. La ceremonia de entrega de las últimas se celebró en el Regent's Hotel, y a ella asistió la flor y nata del sector del videojuego mundial. He aquí los galardonados:
 MEJOR JUEGO DE CONSOLA PORTÁTIL: «**Zelda**» (Game Boy).
 JUEGO DEL AÑO EN ESPAÑA: «**Street Fighter II Turbo**» (Super Nintendo).
 COMPAÑÍA DEL AÑO: LucasArts.
 MEJOR HARDWARE DEL AÑO: Consola Jaguar (Atari).
 MEJOR JUEGO DE CONSOLAS DEL AÑO: «**Aladdin**» (Virgin).
 PRODUCTOR DE SOFTWARE DEL AÑO: Virgin Interactive Entertainment.



- Una edición del E.C.T.S. siempre es algo interesante y que despierta a priori una gran expectación...
 - Pero si luego resulta que la Feria no satisface todas las esperanzas puestas en ella, ¿habrá que decir que ha resultado un fracaso?
 - Hombre, tampoco nos pongamos así, porque con una realidad como el Amiga CD32 (bien palpable en el Reino Unido) y proyectos como 3DO, Jaguar, Saturn o Project Reality, ¿quién tiene derecho a quejarse de algo?
 - Además, a uno siempre le alegran la vida los Bubsys, Sonics, Marios, Markos, Eeks y demás mascotas de turno. Simpaticonas y encantadoras, sí, señor.
 - Aunque, claro, de vez en cuando a uno le da la "depre" y se acuerda de los señores informáticos, que hasta ahora no han mostrado ¡NI UNA SOLA! imagen del Project Reality. Está bien, consólemonos con esa joya del Multi Mega. ¡A rascar-se el bolsillo, consoleros!
 - ¿Dónde está la creatividad, originalidad y demás virtudes que podrían adornar juegos impecables? Más novedades, por favor.
 - ¿Crisis? Acercaos a los stands de Codemasters, Mindscape, Virgin o Sony y preguntadles por esa mágica palabra. ¡A ver qué es lo que os contestan!

Lo que el (apuntes de



VIRGIN

Más de veinte espectaculares novedades nos ofreció Virgin. Por destacar algunas, ahí están «Jammit» (SN), «Jungle Book» (SN, Nes, GB y MD), «Demolition Man» (SN, MD y Mega CD), «Cannon Fodder» (SN, MD y Mega CD), «Dragon» (3DO y Jaguar) o «Links» (3DO).



SNOOKER
(Mega Drive / Deportivo)



JAMMIT
(Super Nintendo / Deportivo)



GOAL
(Mega Drive / Deportivo)

ojo no ve un visitante)



Una vez más, las mascotas fueron las grandes protagonistas de la Feria. Hulk, Mario, Bubsy y muchos otros se convirtieron en el centro de atención de las cámaras.



- Tampoco os olvidéis de daros una vueltecita por el stand de **Electronic Arts**... si es que lo encontráis por alguna parte. ¿Qué se creían, que no nos íbamos a darnos cuenta? Estarán preparando algún bombazo importante en secreto, o al menos eso esperamos.

- Pero no todo son ausencias importantes, también hay algunas notables incorporaciones, como la de **Sunsoft**, que por primera vez expuso en el E.C.T.S., o el interés demostrado por la compañía norteamericana **Ascii**, más conocida aquí por sus periféricos que por sus juegos, en el mercado europeo. ¡Animo y a seguir así!

- Los viejos 8 bits nunca mueren, de tal forma que habrá que seguir aguantando la monserga de mamá diciéndole que os llevéis la N.E.S. y la Master System a otra parte. ¡Larga vida a las veteranas!

- Las portátiles también siguen dando mucho juego. Más de uno sacó la suya en plena Feria y se dio de morros contra alguna mascota que andaba por allí pululando...

- ¡Ah!, y antes de que se me olvide. Si alguna vez vais a la feria, llevad una buena provisión de bocatas, que aquí está muy difícil lo de comer, hacer sobremesa y tomarse un café... a menos que no os importe perderos una buena parte de lo que se expone.

SLAM & JAM



WITH THE NBA



GAME MASTERS

por M.A.D.



Después de diez meses con un hermetismo casi total, parece que Nintendo comienza a revelar sus verdaderos progresos en el Project Reality. Pero tampoco os perdáis las inminentes novedades de Sega. La "batalla" entre ambos no ha hecho más que empezar...



Nintendo

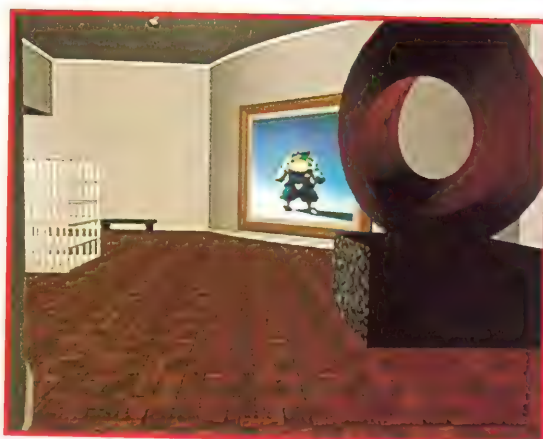
CONTRAATACA

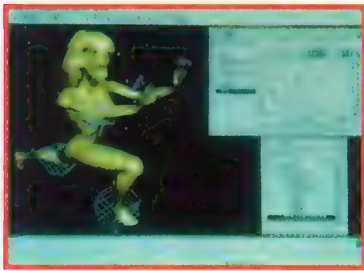
Fue aproximadamente en agosto del año pasado, cuando se publicaron las primeras noticias sobre la creación de **un nuevo soporte por parte de Nintendo**, al que se le denominó con el intrigante nombre de **Project Reality**. Durante aquellos meses, casi todas las compañías de

renombre se dedicaron a anunciar sus correspondientes proyectos de sistemas para un futuro cercano. Sin embargo, mientras Sega, Commodore, Panasonic, Atari, etc. se apresuraron a ofrecer datos precisos sobre sus nuevas máquinas, e incluso en poco tiempo pudimos ver la aparición de algunas de ellas (**3DO, Atari Jaguar o Amiga**

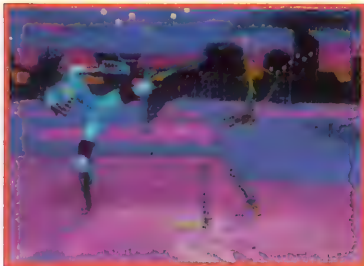
CD 32), Nintendo hizo, como se dice vulgarmente, "mutis por el foro", y únicamente se dedicó a especular sobre lo maravilloso e increíble que sería su futuro sistema. Más de uno se llegó a preguntar si no era todo un montaje de la multinacional japonesa, con el fin de mantener su prestigio ante tal avalancha de novedades.

Pero las cosas han cambiado de un tiempo a esta parte. Nintendo ha decidido por fin desvelar sus verdaderos progresos en este tema, y además de **ofrecer un completo dossier** con las características técnicas provisionales de la máquina (que ya os he comentado en números anteriores), ha empezado a hacer públicos sus **acuerdos con las diferentes compañías** relacionadas directamente con la tecnología del hardware y el software. De este modo, hace un mes **Nintendo of America** llegaba a un acuerdo conjunto con el grupo de programación **Rare Ltd. y Rare Coin-it Toys & Games Inc.**, y con la compañía **WMS Industries Inc.**, creadora y distribuidora de juegos recreativos, con el fin de que ambas trabajen directa y exclusivamente para el





Este podía ser el aspecto del «Killer Instinct» para el Project Reality. Cada vez estamos más cerca de la realidad virtual.



Proyecto Realidad.

Rare Ltd es una veterana compañía que comenzó su andadura hace 20 años, realizando juegos para máquinas recreativas. Fue la primera realizadora de videojuegos no japonesa en programar para la N.E.S., cuando ésta se introdujo en el mercado americano en 1985. Su éxito más conocido es la serie «**Battletoads**», que ha aparecido para casi todos los formatos actuales.

Por otro lado, **WMS** es mundialmente conocida por sus enormes éxitos en máquinas recreativas, como «**Mortal Kombat**» y «**NBA Jam**». El contrato que une a esta compañía con **Acclaim** expira en **marzo de 1995**, y para entonces estará a disposición de Nintendo.

Pero lo más importante es que el fruto de esta nueva sociedad ya tiene un nombre: «**Killer Instinct**». Éste será el primer juego a desarrollar bajo este acuerdo, y está previsto que esté instalado en la versión arcade del Project Reality a finales del 94, y en la consola doméstica en **otoño del 95**. El juego será presentado en el próximo CES de junio en Chicago, con una limitada lista de invitados, y se trata de un combate de **lucha futurista en 3-D**, con un realismo asombroso. La polémica ya ha comenzado

antes de su aparición, y es que **el título en cuestión se la trae (instinto asesino)**. De hecho, la utilización en un videojuego del término «killer» está totalmente prohibida en USA, aunque Nintendo espera que para la fecha de aparición del juego este asunto esté totalmente zanjado.

¿Nuevo soporte de 32 bit para Nintendo?

Efectivamente, amigos. La noticia saltó hace pocos días, publicada por la prestigiosa revista **CTW**. **Nintendo of Japón** lanzó un breve comunicado oficial en el que anunciaba la aparición de un **nuevo soporte de 32 bits para antes del 95**, a un precio inferior a los 200 \$. Esta

de Nintendo, que le permita ganar tiempo ante la creciente popularidad de su compañía rival. De todos modos, no os preocupéis, porque os mantendré totalmente informados sobre este tema.

Últimas novedades de la factoría Sega

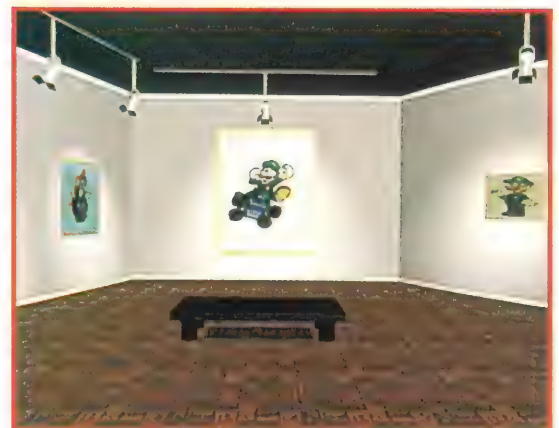
Mientras, **Sega** sigue dando rienda suelta a todos sus nuevos productos. Parece definitivamente confirmada la posibilidad de que Sega ponga a la venta **un módulo con el chip SVP incorporado**, de modo que pueda utilizarse para todos los juegos que estén pensados para funcionar

compañías piensen más en el usuario que en sí mismas.

Por otro lado, ya está instalada **en las compañías aéreas más importantes** una especie de Mega Drive portátil, conocida con el nombre de **Mega Jet**. Esta máquina tiene las mismas posibilidades que una Mega Drive, el tamaño de una Game Gear (aunque sin pantalla de LCD), y su finalidad es entretener a los sufridos viajeros en sus largos



El Project Reality continúa su andadura hacia su finalización total. Pronto veremos a Mario en un futuro tridimensional.



Éstas son algunas de las imágenes que hasta ahora se han mostrado de la capacidad de las estaciones Silicon Graphics.

información causó una gran conmoción en la propia Nintendo Europa, quien pensaba que el futuro de Nintendo estaba dedicado por entero al Project Reality.

Diversas fuentes de la compañía japonesa afirman que Nintendo tiene la idea de dar una **réplica al nuevo producto de Sega (Mega Drive 32)**, con el fin de entrar en competencia directa en el mercado antes de la aparición del Proyecto Realidad. El caso es que la cosa ha quedado algo confusa, y hay quien piensa que simplemente se trata de una artimaña por parte

con ese coprocesador matemático. Es decir, cualquier usuario podría adquirir el chip SVP de forma independiente, y luego acoplarlo a los juegos programados con esta tecnología. Esto supondría un gran ahorro para el comprador, pues no tendría que pagar el incremento que supone llevar incorporado el SVP cada vez que adquiriera un juego de este tipo, y sólo lo haría en el momento de comprar este nuevo módulo. Así, juegos como «**Virtua Racing**» podrían venderse a un **precio mucho más razonable**. No está mal que por una vez las

desplazamientos por avión. Ahora, **Sega of Japón** ha anunciado la comercialización de este aparato **para su uso doméstico**, lo cual no deja de ser algo ilógico cuando acaba de salir a la venta el fabuloso **Multi-Mega**, que como sabéis tiene las posibilidades de un Mega Drive con Mega CD incluido. En fin, son los ocultos misterios del marketing.

Llega Super Street Fighter II TURBO

Una auténtica locura. La nueva versión del legendario «Street Fighter II» está a punto

GAME MASTERS

por M.A.D.



de salir en los salones recreativos japoneses. Cuando todavía no ha aparecido la versión para consola del «SSF II», **Capcom**

nos ha sorprendido con este nuevo "bombazo". Las novedades que presenta son realmente alucinantes:

posibilidad de elegir diferentes niveles de velocidad, una jugabilidad que sus creadores han definido como "mística" (no se puede explicar con

palabras, sólo se experimenta jugando) y la presentación de un nuevo personaje llamado **Akuma** (que en japonés quiere decir demonio), de quien dicen

es el mejor luchador de todas las series de «SF II», aunque probablemente ocupe el puesto de jefe final y no pueda ser elegido por los jugadores.

Nuevos movimientos, más combinaciones de golpes, multitud de planos de scroll y un sinfín de sorpresas que poco a poco os iré contando, son el resto de las virtudes de esta nueva maravilla. De momento, deleitaros con estas imágenes.

Por cierto, fuentes cercanas a mí me han revelado que Sega ya dispone de una **versión de «SSF II» para Mega Drive** con **¡40 megas de memoria!** y que podría estar en el mercado en



un par de meses. Sin embargo, Sega se lo está pensando por el enorme aumento de precio que supondría un cartucho con esa memoria. En cualquier caso, permaneced muy atentos porque podría ser una noticia bestial. Y estad seguros que el mes que viene os revelaré más datos sobre este tema. Un saludo de **M.A.D.**

el BUZÓN de los GAME MASTERS

He de reconocer que este mes vuestras cartas han sido, en general, bastante interesantes. Espero que sigáis en esta buena línea.

Por supuesto que en el Multi-Mega hay **2 procesadores Motorola 68000 Z 80**, y que este aparato no tiene nada que envidiar a la Mega Drive con Mega CD incluido, amigo Oscar Zamanillo González. Es más, esos dos procesadores pueden alcanzar una velocidad de **25 MHz**, es decir, más que la unión MD-MCD. Efectivamente, el sistema Mega Drive 32 también se podrá adaptar al Multi-Mega, y por supuesto será por la ranura para los cartuchos. De nada.

Sí, David Perera Galán, te recomiendo que esperes un poco más para ver las posibilidades de los diferentes sistemas antes de adquirir nada. De todos modos, no me parece desacertada tu opción, siempre que tus ansias te impidan aguantar unos meses más.

Muy interesante tu carta, Juan Fco. Lozano "Skywalker", aunque no tengo espacio para responderte a todas tus cuestiones. Tienes razón sobre tu teoría: **MD+MCD+Mega 32** podrá cargar juegos de una calidad similar a cualquier sistema de 32 bit, incluida la Saturn. Pero cuando hablamos de la Saturn, no sólo nos referimos a una consola de videojuegos, sino a toda

una tecnología multimedia con inmensas posibilidades, y por lo tanto no es equiparable a ese trinomio por muy buenos juegos que pueda ofrecer. El modelo de **3DO** realizado por Sanyo es exactamente igual al de Panasonic, salvo en su forma, mientras que **AT & T** tiene pensado realizar dos modelos, uno básico y otro con capacidad para modem y digitalización de voces. Hasta que tengas más dudas, Juan Fco.

Encantado de saludarte de nuevo, Paco "Gin" Larios. El «World Soccer» de Electro Brain (conocido como «Tony Meola's SideKicks») ya está a la venta en USA, pero veo casi imposible que tengamos ese juego a la venta en España. «Great European Football» de Sunsoft contiene únicamente selecciones nacionales. Si te gustan los simuladores de vuelo, «Turn & Burn» no está nada mal. Es probable que tengamos alguna sorpresa en cuanto a portátiles se refiere antes de que finalice el año. A ver si me invitas a la Feria de Jerez.

En fin, espero que el mes que viene os superéis a vosotros mismos con preguntas e información como la que me habéis mandado en este número. Para ello, escribid a: **Hobby Consolas Game Masters.**

**C/ de los Ciruelos Nº 4.
28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid).**



NO LE



SI LE

Cuando veas una cara "SI LE", puedes estar seguro de que ya ha jugado

con la última y más fantástica aventura de Kirby: **Kirby's Pinball Land.**

Nuestro regordete personaje ha dejado a un lado su descomunal apetito

para convertirse en la bola más simpática y divertida de Pinball.

Hazte con él y... ¡pasa la bola!



Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID

REPORTAJE.....

MEGA 32

¡Primeras imágenes en exclusiva para Hobby Consolas!

LA MEGA DRIVE 32 ES YA UNA REALIDAD

El nuevo sistema de 32 bits de Sega, es ya mucho más que un proyecto. Y para demostrarlo no hemos podido encontrar mejor prueba que las primeras fotografías de una máquina que, como se puede apreciar, tiene ya una forma muy definida.

Barry Jafratto -director de Marketing y producto europeo de Sega-, nos dió el mes pasado las primeras claves sobre la Mega Drive32.

En principio todo nos pareció un proyecto, más o menos avanzado, pero pensábamos que tendrían que transcurrir muchos meses antes de que pudiésemos ver algún boceto que mostrase el aspecto que poseerá la máquina que, hasta hace unos días, aún se llamaba Mega 32.

Pero nuestra "máquina"

particular de espionaje ha vuelto a funcionar a la perfección. Hobby Consolas ha conseguido no sólo unas imágenes inéditas en las que



VIRTUA RACING DELUXE. Será uno de los primeros títulos para la 32 bits. Su nombre es de sobra conocido por todos, pero su apellido, Deluxe, nos sugiere un montón de buenos pensamientos...

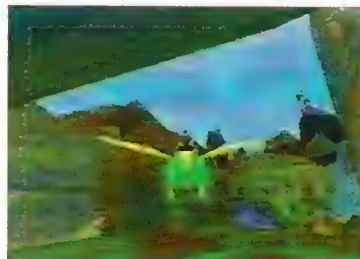


se puede apreciar la forma definitiva que presentará la Mega Drive 32, sino también numerosas pantallas de los juegos para la 32 bits que en estos

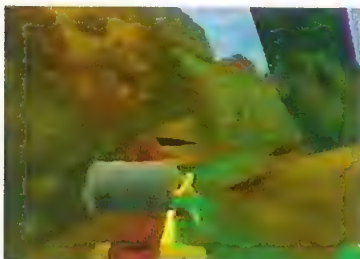


momentos se encuentran en fase de desarrollo.

Toda esta anticipación, sin embargo, ha provocado unas "inevitables" deficiencias técnicas: como habréis podido



PANZI DRAGONS. Lo hemos visto en movimiento. No lo hemos jugado, pero lo hemos visto. Tan sólo podemos decir que resulta completamente espectacular.



PANZI DRAGONS. Este es uno de los títulos sobre los que la propia Sega está trabajando en estos momentos. Como véis, sigue la moda de gráficos vectoriales impuesta en los últimos Virtuos.

comprobar, la calidad de las imágenes no es todo lo buena que nos hubiera gustado, pero hemos preferido mantenernos informados a la última, confiando en que sabréis comprender que estamos trabajando con material atípico: vídeos, fotocopias en color...

Un repaso a los datos técnicos

La Mega Drive 32 es en principio, un concepto "diferente" de consola. Por un lado es un sistema que se conectará en el puerto de cartuchos de la Mega Drive y la convertirá en una consola de 32 bits. Pero por otro podrá ser considerada como una consola propiamente dicha, ya que, cuando salga a la venta, lo hará en dos formatos: sola (a un precio

Fue una noticia que nos pilló a todos por sorpresa, pero parece que Sega está completamente decidida a cumplir lo anunciado y lanzar su consola de 32 bits durante el próximo otoño.



CLOCKS WORK NIGHT. Diferente es la palabra que podría definir a este título que ofrece este aspecto tan prometedor.

de unas 25.000 pts.) o junto a la Mega Drive I o la Mega Drive II (aún está por decidirse) por un precio aproximado a las 40.000 pts.

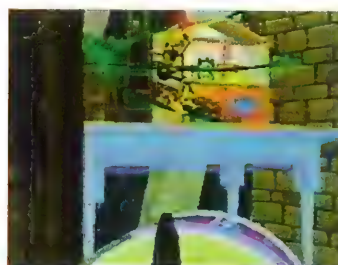
Sea como fuere, como ya dijimos el mes anterior, la

Mega 32 contará con dos procesadores Hitachi SH2, un procesador de video y una cantidad adicional de RAM.

Una relación muy fructífera

Muchos de vosotros pensaréis que todo eso está muy bien, pero al mismo tiempo os estaréis preguntando (lo sabemos por las numerosas llamadas que estamos recibiendo): ¿cómo va a procesar la Mega Drive toda esa cantidad de datos? ¿podrá su Motorola seguir el ritmo impuesto por los dos Hitachi de la Mega 32?

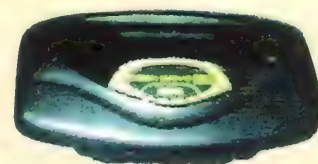
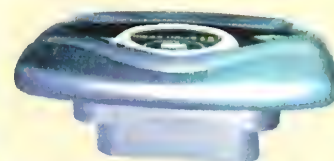
La respuesta es que la Mega 32 se encargará por su cuenta de efectuar las "tareas más duras". La Mega Drive será un



punto de apoyo del que la nueva máquina tomará lo que necesite y en el momento en el que lo necesite.

Por otra parte, -y para despejar también algunas dudas-, Sega nos ha confirmado

Nuestro equipo de investigación ha movido todos los hilos necesarios y ha empleado al máximo sus dotes de persuasión hasta conseguir hacerse con las fotografías que muestran el aspecto definitivo de la Mega Drive 32, así como con una lista secreta en la que aparecen los títulos que Sega está desarrollando para su nueva máquina.



Estas son las primeras -y únicas- imágenes que existen de la Mega 32. Los lectores de Hobby Consolas sólo de los primeros en el mundo que habéis tenido acceso a esta información



REPORTAJE

VIRTUA FIGHTERS. ¿Lo habéis visto en las recreativas? Pues Sega promete que en la Mega Drive 32, igual.



DAYTONA USA. Este juego está presente en el 99,9% de las revistas especializadas europeas de los últimos meses. Si no es por una razón, es por otra, pero el caso es que nos lo encontramos hasta en la sopa. Algo tendrá este juego cuando tanto lo sacan, ¿no creéis?

que la señal de video que le llega al monitor de TV saldrá directamente de la Mega 32. (Esta circunstancia ha provocado que alguna redactora ocurrente haya manifestado con cierto sarcasmo: "Vamos, que la Mega Drive va a ser poco más que una fuente de alimentación..." Bueno... no creemos que sea para tanto).

Lo que está claro es que la combinación de la Mega Drive y la Mega 32 va a resultar una mezcla explosiva, plétórica de fuerza y con unas posibilidades enormes.

Y el Mega CD, ¿qué?

Sega nos ha adelantado otro detalle importante. Tal y como ocurre actualmente, los juegos para Mega Drive 32 también tendrán sus correspondientes versiones en el formato compacto, e incluso se realizarán títulos específicos para él. Es decir, que el Mega CD (y no nos olvidemos del Multi-Mega) también va a ver incrementadas sus

prestaciones, lo que se va a conseguir principalmente gracias a la nueva y amplia paleta de colores del Mega 32.

Por otra parte, los juegos de corte cinematográfico tendrán una definición cercana a la realidad gracias al VDP (Procesador Digital de Video) que permite total definición de color, tecnología de polígonos, reproducción de imágenes reales y sonido digitalizado. Suena bien, ¿verdad?

Sobre los juegos

Sega no se cansa de repetir que la Mega Drive 32 admitirá el mismo software que las máquinas recreativas de última generación. Títulos como «Virtua Fighters» o «Virtua Racing» se barajan entre sus primeros lanzamientos. Y no se habla de versiones. No. Se habla de LOS MISMOS juegos.

Pero la cosa no acaba ahí. Tan sólo comienza, porque ya se están programando un montón de juegos. ¿Os apetece conocerlos?

LA LISTA DE "SEGA-LINDO"

"Sega-lindo" es el nombre en clave de nuestro contacto en Sega of Japan. El es quien nos ha facilitado una lista secreta en la que aparecen los títulos para la 32 bits en los que Sega está trabajando en estos momentos. De la mayoría de estos juegos no se sabe casi nada, y del resto, menos, pero nuestro trabajo nos ha costado conseguir la lista, y ahí la tenéis.

«**Doom**»: un éxito en PC -recientemente nombrado Juego del Año por la prensa especializada europea-, que destacará por sus detallistas gráficos en 3D y por su trepidante acción.

«**Tempo**», «**Operation: Desert Moon**» y «**Fahrenheit**»: sólo sabemos que están incluidos en el apartado de Acción.

«**Sonic Chaotix**»: la inevitable aparición del ídolo.

«**Golf 36 Holes**», «**College Basketball**», «**Winter Extreme**» y «**Super Motocross**»: una serie deportiva.

«**Virtua Fighters**»: de unos sabemos tan poco y de otros tanto...

«**Star Wars Arcade**» y «**Bullet Fighters**»: en lo que se refiere a shoot'-em-up's y...

«**Super After Burner**» y «**Super Space Harrier**»: como nuevas versiones de los clásicos.

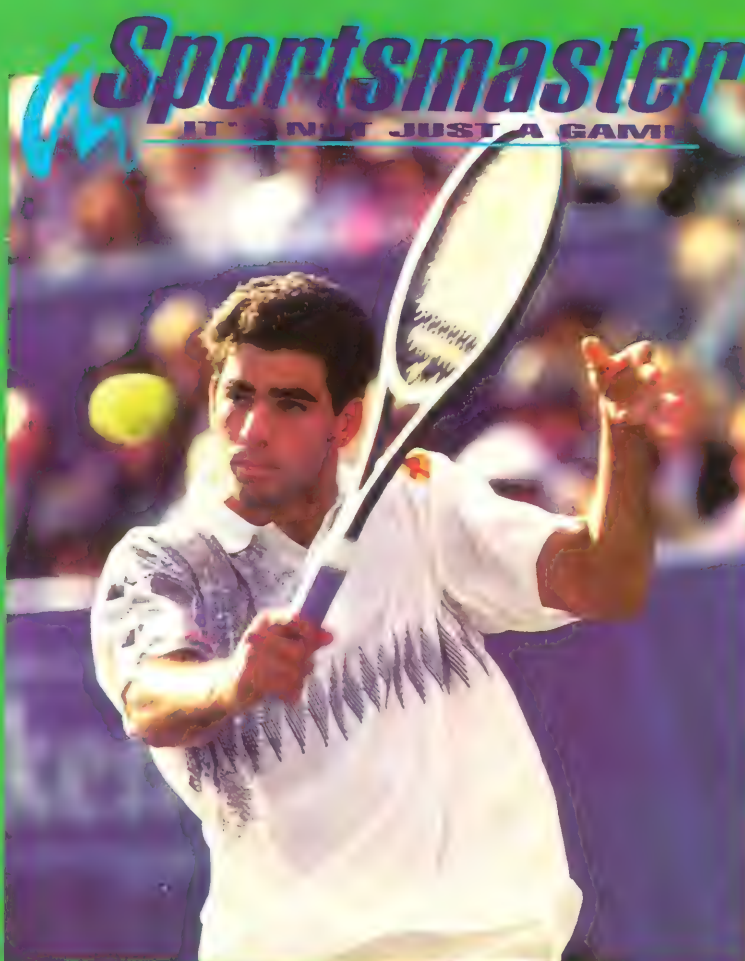
¡Ah, y no podemos olvidarnos de los tres de los que os hemos ofrecido imágenes: «**Panzi Dragons**», «**Clock Works Night**» y «**Virtua Racing Deluxe**». Como veis, la cosa promete. Y mucho.



Amiba tenéis imágenes del sensacional título «Doom». Pero no, no son de la versión Mega Drive 32. Se trata de la de PC -la que ha sido tan premiada en el pasado ECTS de Londres-, pero no hemos podido resistir la tentación de poner os unas pantallitas...

EN ESTA PISTA NO HAY PIEDAD

"EL JUEGO DE TENIS MAS DESAFIANTE QUE PUEDAS ENCONTRAR"



Handwritten signature of Pete Sampras.



J-Cart™

El primer juego que incorpora el J-Cart, una tecnología revolucionaria que te ofrece el primer cartucho del mundo que lleva instalados dos conectores extra para controladores. ¡Ahora pueden participar cuatro jugadores sin necesidad de un adaptador! Funciona con joysticks y controladores



DISPONIBLE
EN MEGA DRIVE

Distribuido por
Arcadia
SALENTIN

PETE SAMPRAS TENNIS



32 tenistas con aspecto, técnica y potencia personales.

Tres tipos de pista: hierba, tierra batida y pista rápida.

18 lugares para jugar la temporada de tenis mundial.

Más de 40.000 escenas animadas del tenista.

Voleas, globos, smashes, dejadas y golpes de gran potencia.

Nueva y divertidísima modalidad "Crazy Tennis", que ningún otro juego de tenis ha implementado.

Codemasters™

GAME BOY

LOS JUEGOS DE GAME BOY A LO GRANDE

¿Qué es el Super GameBoy? ¿Para qué sirve? ¿Qué es eso de juegos de Game Boy en colores? Si queréis respuestas, tomad respuestas...

Lo que tenéis que saber

- El Super Game Boy es un "periférico" que permitirá ver todos los cartuchos de Game Boy en la pantalla de un televisor a través de una Super Nintendo. Esto quiere decir que **no necesitarás tener una G.B.** para jugar con sus cartuchos en la S.N.

- Permitirá **cambiar los colores** originales de los cartuchos de Game Boy por otros 4 queelijamos a nuestro antojo, así como **enmarcar las pantallas de los juegos.**

- Tendrá la forma y la apariencia de un cartucho normal de Super Nintendo,

con la única diferencia de que en la parte superior poseerá **una ranura en la que se insertará el cartucho de Game Boy.**

- Su precio será de **unas 12.000 pts.**

- A partir de la fecha de su lanzamiento, se empezarán a comercializar juegos que

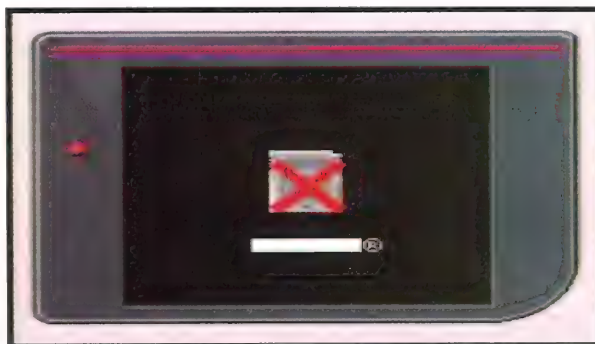
presentarán **256 colores.** «Tetris 2» y «Donkey Kong» inaugurarán la lista.

- El **precio de estos cartuchos especiales** será similar al de los cartuchos de Game Boy actuales, y aunque se podrán jugar en la G.B. no se verán en colores.

- Todas las funciones del juego y del aparato se controlan **desde los pad de control de la Super Nintendo.**

Veamos cómo funciona

Después de que ya tedeis claro en qué va a consistir a grandes rasgos esto de la Super Game Boy, imagináos que ya tenéis una en vuestro poder. Pues

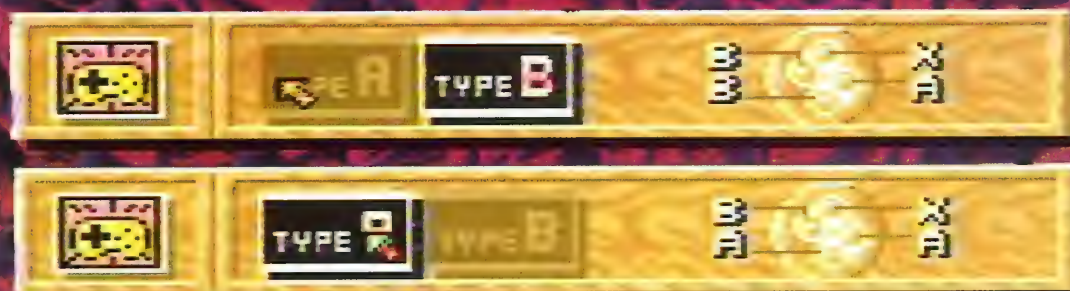


Este curioso mensaje parpadeará en pantalla siempre que el cartucho de Game Boy o el mismo Super Game Boy estén mal introducidos. Apagad la consola, colocad todo en su sitio y... a jugar



Cuando estéis en cualquiera de los menús y llevéis un rato sin tocar ningún botón, aparecerá este gracioso hombrecillo que se dedicará a limpiar afanosamente la pantalla. Sin duda, un detalle simpático.

Los controles



de colores

paletas

La primera opción con la que os vais a encontrar nada más introducir la Super Game Boy con el cartucho correspondiente en vuestra Super Nintendo es la que os va a permitir cambiar los colores del juego.

Podréis elegir entre un total de **32 paletas diferentes** distribuidas en cuatro grupos de ocho con cuatro colores cada una. (Si no lo entendéis, mirad la ilustración inferior).

Colocando el cursor sobre la paleta que elijáis y pulsando el **botón A** veréis inmediatamente cómo se alteran los colores del juego que tengáis en la pantalla.

Sin embargo, si no os gustan las paletas que presenta automáticamente la Super Game Boy, podréis crear las vuestras propias.



Hay una gran gama de combinaciones de colores, incluidas las más chillonas.



Cada gama tiene un total de ocho paletas nombradas mediante letras de la A a la H. Todas las paletas con la misma letra se mantienen dentro de una gama similar de tonalidades.

vamos a ver un poco cómo funciona. (Recordad, por supuesto, que además teneis que tener una Super Nintendo, un cartucho de Game Boy y una televisión, si es que queréis ver algo...)

Bueno, dejando las bromas a un lado, cada vez que introduzcáis un cartucho en la Super Game Boy, la máquina

se encargará automáticamente de **elegir la gama de colores** que considere más adecuada para el juego y rodeará la pantalla **con un marco** que simula el cuerpo de una G.B.

Tanto los colores como los marcos **podrán ser modificados** a vuestro gusto, para lo cual tendréis que acceder a un **sistema de**

ventanas. Sin embargo, también es importante aclarar que si no queréis complicaros la vida y no os apetece modificar nada, podréis poneros a jugar directamente...

Pero como suponemos que os gustará sacarle a vuestra Super Game Boy el

Los controles, tanto de los menús de opciones como del propio juego, los efectuaremos desde el pad de la Super Nintendo.

Otra de las opciones que se nos presentan en la Super Game Boy viene simbolizada por un **pad de control**, icono que nos permitirá cambiar la configuración del pad y nos presentará dos tipos de control a elegir. Si no modificamos nada, los **botones A y B** del pad de Super Nintendo harán las funciones normales de los botones A y B del de Game Boy.

Por otra parte, si habéis modificado el color original y durante el juego pulsáis el **botón X** volveréis nuevamente al color original sin necesidad de pasar por más menús.

La noticia que adelantamos en el número anterior en relación a la Super Game Boy, ha provocado reacciones desmesuradas.

Desde entonces, nuestra centralita no ha cesado de sonar.

Los usuarios de Game Boy y Super Nintendo pululan por las calles como absortos, con la mirada fija en un punto indefinido.

Los informativos de todas las cadenas de radio y TV no hablan de otra cosa. Los herbolarios de todo el país han agotado sus reservas de tila.

Todo el mundo no deja de preguntarse: ¿En qué va a consistir la Super Game Boy?

La respuesta, por supuesto, aquí, en Hobby Consolas.



REPORTAJE

También dibujar



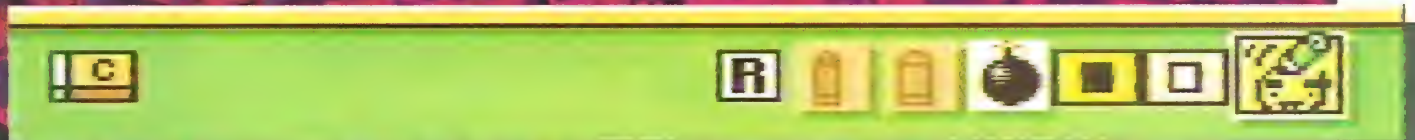
Cómo se usan los pinceles está claro, lo que es más raro es el dedo. En realidad es una herramienta que borra justo la zona sobre la que ha pasado.

Ya metidos en harina, podéis intentar **dibujar vuestro propio marco**. Nada más fácil. El último icono del sistema de ventanas os abrirá un amplio campo de posibilidades artísticas.

Para empezar, podréis pintar tanto el marco como la ventana de juego (lo que no es muy recomendable). Para llevar a cabo vuestra tarea, podéis usar **dos tipos de pincel**, uno grueso y otro fino, y doce brillantes colores. También hay una simpática **herramienta de borrado** que os permitirá seleccionar la zona exacta que deseáis hacer desaparecer.



Los dos cuadros indican la zona donde queréis dibujar, es decir, si queréis hacerlo sólo en el marco o también en la pantalla de juego.



Cuando estéis usando el dedo, el menú se reducirá y aparecerá una burbuja. Al presionar en ella, todo lo seleccionado por el dedo se borrará.

Modificar colores

Con este completo menú podréis **alterar los colores del juego** sin tener que ceñiros a ninguna combinación previa. Tenéis a vuestra disposición un total de **52 colores**, que además podréis cambiar con sólo alterar la **barra de contraste**. Además, si os equivocáis en algún momento, podréis pulsar el **botón de retroceso** (así se deshazá la última acción) o el de **borrado** (volverá a llevaros al color inicial).

Imaginaos la enorme cantidad de colores de pantalla que podréis lograr **combinando de cuatro en cuatro** los 52 de la paleta con sus respectivas tonalidades.

Claro que es una pena que después de haberos trabajado tanto un color lo perdáis al apagar la consola. Solución: un **password**, situado en la parte superior de la pantalla, que os permitirá volver a tener en pantalla el color que tantos sudores os había costado.

Este icono indica qué mando se está usando para manejar el sistema de ventanas.

Este otro icono señala el grado de contraste que se le está dando al color en uso. Los aumentos o descensos de contraste pueden cambiar totalmente un color.

En este cuadro se indica el color con el que se está trabajando.

Con la R deshazaremos el último cambio que hayamos realizado.

Después de seleccionar un color podréis volcarlo en cualquiera de estos tubos de contraste. Presionando en el símbolo blanco lo aclararéis y en el negro se oscurecerá.



Los marcos

Otro de los iconos que se incluye en el sistema de ventanas tiene la simpática facultad de **permitiros alterar el marco situado alrededor del juego.**

Si no activamos esta opción, permanecerá el que asemeja a una Game Boy.

Seleccionando cualquiera de los **nueve marcos** (echad un vistazo a la tira) podréis

visualizar de inmediato el efecto que produce.

Y si previamente habéis dibujado vuestro propio marco, podréis recuperarlo pinchando en el icono de la derecha.

Por su parte, el **icono de la izquierda** sólo estará activo si el cartucho es uno de los que se programarán con 256 colores.

máximo partido, lo lógico será que empecéis a "trastear" con los menús de opciones.

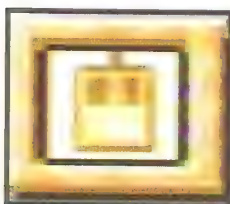
Y aquí ya empieza a complicarse un poco la cosa, porque aparecerán **cinco menús distintos** que os permitirán efectuar un montón de cambios.

En los cuadros que acompañan a este texto os

explicamos detenidamente todas estas posibilidades, por lo que no vamos a entrar aquí en más detalles.

Mejor cambiamos de tercio y aprovechamos este corto espacio que nos queda para deciros que, a nosotros, esto de la Super Game Boy nos ha parecido un invento de lo más original y divertido.

Evidentemente no va a revolucionar el mundo de las consolas, pero lo que sin duda va a conseguir es que los usuarios de Super Nintendo podáis disfrutar "a lo grande" del enorme catálogo de juegos para Game Boy, que además, por fin, romperá la hasta ahora infranqueable barrera del color.



Con el ratón también podéis acceder al sistema de ventanas.



Recordad: si entráis con el pad 1 en el menú, no podéis seguir el juego.



Si accedéis a los menús con el pad 2, siempre podéis seguir jugando con el primer mando.



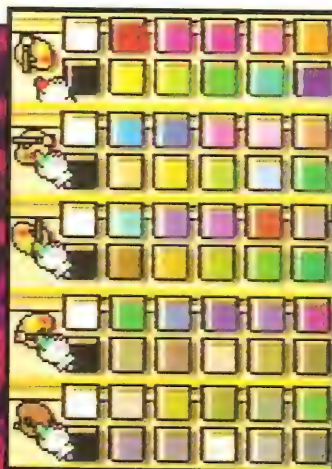
Este larguísimo número es el password que os permitirá recuperar cualquier color que antes hayáis combinado.

En todo momento podéis ver cuál es el resultado de vuestro trabajo con los colores.

En todos los menús la C os hará saltar hacia la posición inicial, perdiendo todas las modificaciones anteriores.

Presionando en este icono se detendrá todo movimiento en pantalla logrando un efecto foto.

Presionando en el icono de colores modificados se vuelve al menú principal.



Aquí tenéis los 52 colores de que disponéis para combinar a vuestro gusto. Girando la paleta de pintar de la izquierda iréis haciendo aparecer en el menú principal los distintos grupos de colores.





La Feria Española del Recreativo demostró la enorme fuerza de este sector

Máquina Total



qué mejor manera de comenzar esta nueva sección, que ofreceremos un completo reportaje sobre la **Feria Española del**

Recreativo que se celebró el pasado mes de Abril en Madrid, y donde se pudieron ver las últimas maravillas en este campo, de la mano de Sega, Capcom, Namco, SNK y el resto de las empresas líderes en el sector.

Seguramente la idea que tendréis muchos de vosotros sobre esta Feria es la de un **auténtico paraíso**. Y es que no es para menos: imaginaos un enorme recinto repleto de los últimos juegos del momento en versión arcade, de los que se podía disponer totalmente gratis y sin esperar "colas" de más de cinco minutos. Sin duda, todo un sueño para los buenos aficionados a este mundillo.

Lástima que la entrada estuviera restringida para los **profesionales del sector y unos cuantos medios de comunicación** (de los que Hobby Consolas fue la única revista especializada que estuvo presente). Por esta razón, unas máquinas que

Este mes comenzamos una nueva sección, Arcade Show. A partir de este número, y aprovechando el tirón que ha supuesto la reciente celebración de la Feria Española del Recreativo, realizaremos un seguimiento exhaustivo de todos los juegos que vayan llegando hasta los salones recreativos de toda España.

De este modo siempre estaréis informados de las máquinas en las que merecerá la pena "gastaros los duros".



Este curioso juego llamado «Cops» mezcla dos géneros tan distintos como la conducción y el disparo. Si sois lo suficientemente hábiles y espabilados para poder realizar ambas acciones a la vez, no lo dudéis: éste es vuestro juego.

habitualmente se ven ocupadas por personas con edades comprendidas entre los 10 y los 25 años, en esta ocasión **eran dueñas de ejecutivos que superaban ampliamente los 30** (y que disfrutaban tanto o más que cualquier adolescente).

En esta nueva edición de la F.E.R., que años atrás se celebró en Barcelona, estuvieron presentes las compañías y distribuidoras más importantes del mercado. El objetivo de este certamen es muy simple: **permitir que los realizadores de videojuegos expongan sus "obras"**, para que de esta manera los distribuidores puedan hacerse con los derechos de un juego determinado e instalarlo en los diferentes salones recreativos del país. Por eso no es de extrañar que compañías como Sega, Capcom, etc, se esmeraran en presentar sus productos de la forma más espectacular posible.

El prestigio de Sega hizo que su stand fuera uno de los más visitados por el público. Además de los ya conocidos «**Virtua Fighters**» (del cual había varios modelos, uno de ellos realmente espectacular) y «**Virtua Racing**», se



Un esforzado jugador intentando hacerse con la técnica de conducción del «Daytona USA». Y es que no es nada fácil.

Mientras, las últimas novedades de SNK («Wind Jammers», «Super Side Kicks 2»), los míticos beat'em ups «Super Street Fighter II» y «Mortal Kombat II», y los juegos de disparo más populares como «Lethal Enforce» (con segunda parte incluida), y «Mad Dog Macree», junto con otras tantas decenas de juegos, entretenían al resto del entusiasmado personal. Y es que las máquinas arcade siguen siendo las reinas del mundo de los video juegos, hasta que otras creaciones demuestren lo contrario.

Así pues, no os perdáis la próxima edición de The Arcade Show, pues uno de estos magníficos juegos será el primer protagonista.

presentaron la versión recreativa de «Jurassic Park» y el fabuloso «Daytona USA». Fue este último, el juego que más espectadores congregó a su alrededor, fascinados por el increíble realismo y la espectacularidad de todas sus imágenes. Era impresionante ver a unos 10 o 12 "ejecutivos" esperando su turno para disfrutar del mejor simulador de conducción.

Sin embargo, tampoco hay que olvidar a otras estrellas de este evento, como el fantástico «Ridge Racer» de Namco, al que rápidamente se abonaron los más expertos conductores, encantados con la posibilidad de manejar una recreativa con embrague y cambio con 6 marchas, exactamente igual al de cualquier vehículo real.

Hay que reconocer que los "juegos de coches" se convirtieron en los auténticos protagonistas de este evento, por delante de los clásicos juegos de lucha o las adictivas máquinas de disparo.



Las + deseadas

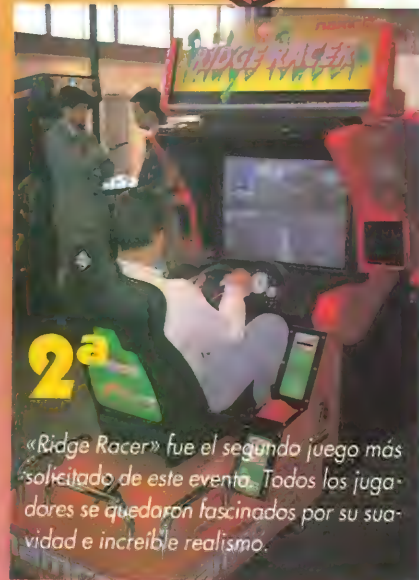
1ª

«Daytona USA» fue la estrella de esta nueva edición de las recreativas españolas. Un juego que pronto dará mucho que hablar.



2ª

«Ridge Racer» fue el segundo juego más solicitado de este evento. Todos los jugadores se quedaron fascinados por su suavidad e increíble realismo.



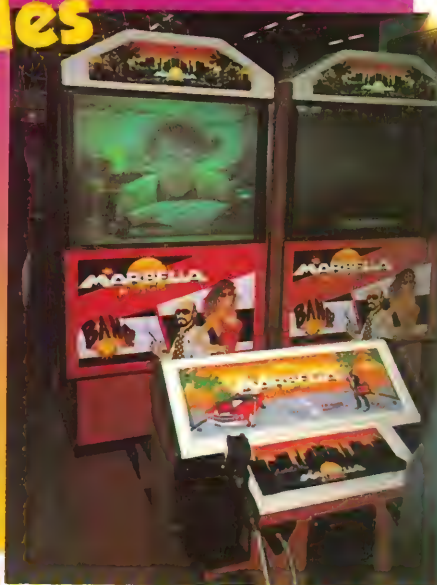
3ª

A pesar de que «Virtua Fighters» lleva un tiempo instalado en España, sigue despertando interés allá donde quiera que vaya. Un buen representante de los juegos de lucha.



Curiosidades

Una especie de aparato de Realidad Virtual (izquierda) y el juego en el que ha participado el director de cine Alex de la Iglesia, llamado «Marbella Vice» (derecha) despertaron la curiosidad de los visitantes del F.E.R. Dos excelentes novedades que esperamos no tarden en llegar a los salones recreativos españoles.



HI-TECH

Este mes el futuro llega a Hobby Consolas.

Dejando a un lado las consolas convencionales, en Hi-Tech vamos a darle un rápido pero profundo repaso a las máquinas de nueva generación que han sido lanzadas durante los últimos meses o que van a ver la luz en un futuro muy cercano.

Estamos hablando de Saturn, de Project Reality, de PS-X, de 3DO... de sistemas Multimedia que van mucho más allá que las "simples" consolas de videojuegos y que abren ante nosotros unas posibilidades increíbles, muchas de las cuales están aún por descubrir.

La Jaguar pasará a la historia por ser la primera consola de 64 bits que apareció en el mercado, allá por finales del 93. Atari se adelantó a todo y a todos para crear un innovador hardware, mientras sus competidores daban un salto más lógico a los 32 bits. Un logro que ha sido reconocido recientemente por la prensa europea, que ha elegido a la Jaguar como el mejor hardware del año 93.

Esto, unido al precio realmente asequible (250 \$) con el que ha sido lanzada, debería colocar a esta máquina como el "enemigo" a batir por el resto de sus competidores. Sin embargo, por el momento esta circunstancia no se está produciendo. Y parece haber más de una explicación a este suceso.

En primer lugar, la compañía Atari no posee la fuerza ni la capacidad de marketing de otras firmas y es bien sabido que el éxito de una máquina depende en gran parte de la capacidad de "explotación" de sus responsables y de que posea una fuerte red de distribución en todo el mundo.

Por otro lado, el número y la calidad de los juegos aparecidos no están respondiendo a las expectativas creadas,



«Crescent Galaxy» y «Alien VS Predator» son dos de los primeros juegos que han aparecido para esta consola. Se espera la salida de nuevos juegos.

Excelente tecnología, muy buen precio, pero... ¿poseerá un software con garantías?

Atari Jaguar



CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

- Fabricante: Atari.
- Formato: Cartuchos. (Este verano aparecerá un CD de 300K/segundo).
- CPU: Motorola MC68000.
- Gráficos: Dos procesadores de diseño de 64bit RISC; chip Blitter GFX de alta velocidad con soporte de hardware para Z-buffering y sombreado Gouraud; procesador de diseño gráfico con 27 Mips.
- Memoria: 16 Mbits de RAM.
- Colores: Paleta de 16.7 millones de colores.
- Sonido: DSP (tarjeta de sonido) con 16bit DAC.
- Definición: 720 x 576 pixels.
- Full Motion Video: CinePak; opción para MPEG1 hacia finales del 94.

Atari Jaguar cuenta con dos potentes procesadores llamados vulgarmente Tom y Jerry que realizan las funciones principales del sistema. La aparición del CD puede aumentar las posibilidades de la máquina.

y esto es algo que hace perder el interés del público. Hasta el momento, sólo han aparecido 5 juegos, más otros tres que saldrán en junio. Y de todos ellos, tan solo «Tempest 2000» ha recibido buenas críticas en la prensa especializada.

Por último, Atari Jaguar no está preparada para realizar más funciones que la de cargar videojuegos, alejándose de las posibilidades "multimedia" en la que otras marcas están haciendo

especial hincapié. Todo esto ha hecho que hasta ahora sólo haya unas

30.000 unidades vendidas en USA, lo que hace pensar que no se alcanzarán las previsiones de 500.000 unidades para el año 94.

Quizá la aparición en breve de un CD-ROM para este formato a un precio no superior a los 200\$, y la salida al mercado de más de 40 juegos, puedan conseguir variar el hasta ahora irregular rumbo de la Jaguar.

Mucho antes de que comenzara la loca carrera por crear el soporte del futuro, allá por el año 92, **Phillips se adelantó a su tiempo** al lanzar un nuevo sistema **con formato CD y posibilidades multimedia**. Quizá esta prematura aparición, más que beneficiar, perjudicó el posible éxito de este nuevo concepto de entretenimiento por dos razones fundamentales: las compañías de software estaban más pendientes de

Los juegos de CD-I, aunque vistosos, no dejan de ser bastante injugables hasta el momento.



El primer y más antiguo Compact Disc interactivo mejora su imagen.



CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

- Fabricante: Philips.
- Formato: CD (150K/segundo).
- CPU: 68070, velocidad de lectura de 15.5 MHz.
- Gráficos: Variedad de modos.
- Colores: Paleta de 16.7 millones de colores.
- Memoria: 1.5 Mb.
- Definición: 384x280 - 768x560.
- Sonido: ADPCM de ocho canales.
- FMV: Opción para MPEG1.

La aparición del video CD puede dar un giro a las expectativas de CD-I. La posibilidad de utilizar FMV permitirá nuevas opciones.

realizar juegos para el espectacular y rentabilísimo mercado creado por Sega y Nintendo, y esto hizo que la calidad de los programas para CD-I dejara mucho que desear; además, el usuario se preguntaba cómo una aparato que "tan sólo" servía como soporte de Audio CD y para jugar con videojuegos extrañísimos, podía tener un precio de 500 \$ (en España llegó a valer 100.000 pts.).

Phillips parece haberse percatado del error y está intentando mejorar la imagen de su soporte, para ofrecer al usuario una oferta más atractiva. La posibilidad de añadirle un periférico que incluye un sistema de compresión de vídeo digital (similar al del CD 32) que posibilita el Full Motion Video, la reducción de su precio y la realización de interesantes juegos como «Rebel Assault», «7th Guest», «Inca» o «Striker» pueden devolver el prestigio perdido a un soporte que, pese a todo, lleva vendidas alrededor de 400.000 unidades en todo el mundo.

El ordenador de Commodore que se convirtió en una consola de 32 bits.

Mientras muchas compañías aún estaban especulando sobre las posibilidades de sus nuevas máquinas, **Commodore daba el salto definitivo de los 16 a los 32 bits**, convirtiéndose así en la primera consola de más de 16 bits del mundo. Las diversas funciones de este nuevo sistema, aparte de la de servir como soporte de video-juegos, y **poseer un precio no excesivamente elevado (unos 400 \$, similar a lo que por aquel entonces costaba el Mega CD)** hicieron concebir serias esperanzas sobre el futuro que le esperaba al Amiga CD 32.

Sin embargo, la realidad ha sido bien diferente. La aparición de los primeros juegos, que **prácticamente eran conversiones de los éxitos de Amiga** a los que se les había añadido nuevas melodías, alguna que otra fase y espectaculares introducciones, plantearon serias dudas sobre las verdaderas posibilidades del CD 32.

Afortunadamente, gracias a la reciente

CD 32



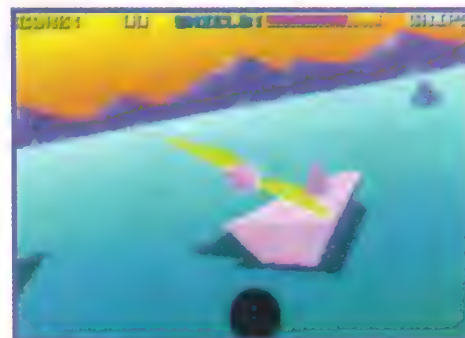
CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

- Fabricante: Commodore.
- Formato: CD (300K/segundo).
- CPU: 68020, velocidad de lectura de 14 MHz.
- Memoria: 2 Mb.
- Colores: Paleta de 16.7 millones de colores.
- Gráficos: Chip AGA.
- Definición: 320x256 - 1.280x512.
- Sonido: Cuatro canales estéreos de ocho bit.
- FMV: Opción para MPEG1.
- Periféricos: Teclado y unidad de disco.

Básicamente es la misma estructura que el Amiga 1200, pero la nueva arquitectura le permite más posibilidades al CD 32.

aparición de dos títulos, «Libetartion» y «Guardian», -ambos realizados exclusivamente para este nuevo soporte-, se ha demostrado que Commodore puede poner una buena máquina en el mercado, siempre y cuando ofrezca a los usuarios algo más que lo que ya tienen con el Amiga 1200.

La reducción en breve del precio del aparato, el bajo coste de los juegos y la posibilidad de adaptarle un sistema de compresión de vídeo digital por menos de 200\$, pueden ser unos buenos argumentos para conseguir que el futuro de este Commodore CD 32 sea más boyante que su ambiguo presente.



Guardian es uno de los juegos que mejor ha aprovechado las posibilidades del Amiga CD 32 junto con Liberation.

HI-TECH

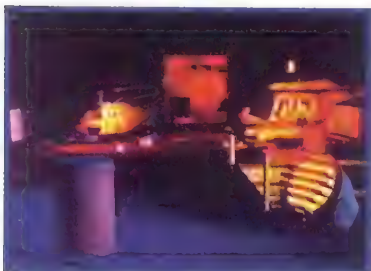


Esta bella imagen pertenece al juego 3D adventures para 3DO. Una buena muestra de su capacidad.

Sin duda, una de las circunstancias que permite confiar en las posibilidades reales del tan traído y llevado 3DO es que, hasta el momento, **sus responsables han ido cumpliendo rigurosamente con los objetivos planteados:** el formato se puso a la venta en USA en la fecha prevista (algo raro en el mundo de los videojuegos), concretamente **el 1 de octubre del pasado año**; al poco tiempo estaban disponibles para el usuario un considerable número de juegos, que actualmente **rondan los 35**, y que para este año se espera que sean más de 100; más de 500 "third parties" (o compañías de software independientes) mantienen acuerdos para elaborar juegos para este formato; y por último, el precio de la máquina se ha visto reducido en poco tiempo, pasando de los 700 \$ iniciales, a **los 499 \$** (unas 70.000 pts) que es el precio actual. Todo esto da una idea de la seriedad con que se está tratando el lanzamiento de este nuevo formato.

Y es que una de las claves que auguran un buen futuro al 3DO es que **posee el respaldo de compañías con un gran renombre en los campos del entretenimiento y la electrónica de consumo** que desde el primer momento

Crash'n Burn fue el primer juego que apareció para este formato. UN gran simulador de coches,



El respaldo de importantes compañías líderes en el sector augura un buen futuro para el nuevo 3DO

se comprometieron con el proyecto. La unión de firmas como **Panasonic, Matshusita, Time Warner, AT & T, Sanyo o Electronic Arts** son toda una garantía

Una apuesta muy seria que se ve potenciada por el participación de múltiples y poderosas compañías.

3DO

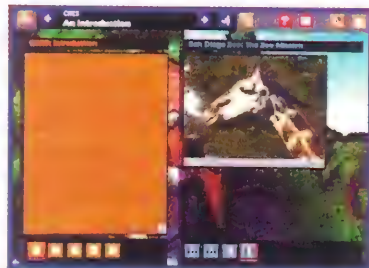


CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

- Fabricantes: Varios.
- Formato: CD (300K/segundos).
- CPU: RIDC ARM 60 de 32bit con velocidad de lectura de 12.5MHz.
- Gráficos: Doble sistema de animación de 32bit, con capacidad para scalado, rotaciones, contornos y compartimentos animados de texturas en el mapeado.
- Colores: Paleta con 16.7 millones de colores.
- Memoria: 3Mb.
- Definición: 640x480 interpolizados.
- Sonido: DSP de 16bit; PCM stereo a 44.1KHz.
- FMV: Opción para MPEG1.

Esta versión del 3DO es la realizada por la compañía Panasonic. Está prevista la salida en breve de otras dos máquinas que utilizarán este sistema y que llevarán las marcas de Sanyo y AT & T. Trip Hawkins es uno de los artífices de este proyecto y principal responsable de que este nuevo sistema multimedia posea todas estas características que nos permitirán disfrutar de los video juegos más innovadores.

Esta es un buen ejemplo de las diferentes funciones con las que cuenta el nuevo sistema.



de éxito para cualquier producto.

Aun así, **el 3DO es todavía un sistema por explotar.** Aún no ha aparecido ningún juego que muestre las verdaderas posibilidades de su hardware, y se le critica el excesivo tiempo de acceso para leer la información en Compact Disc. En todo caso, es demasiado pronto para realizar valoraciones en este sentido, pues, por ejemplo, cuando apareció la consola Mega Drive tuvo que pasar un tiempo más que prudencial hasta que juegos como «Sonic» o «Land of Illusion» nos hicieran empezar a descubrir las posibilidades de los 16 bits.

Sin duda lo mejor está aún por venir, y en pocos meses estarán disponibles juegos como «**FIFA Soccer**» de **Electronic Arts** o el propio «**Street Fighter II**» de **Capcom** que ofrecerán una medida más fiable del 3DO. De momento, los mejores juegos realizados para este sistema son el simulador «**Crash & Burn**» y «**Total Eclipse**», ambos de la compañía **Crystal Dynamics**.

En cuanto a las ventas del 3DO, se están cubriendo las expectativas, ya que se han vendido **más de 120.000 unidades** sólo en USA y Japón. Además, está previsto que se realice una **versión PAL** de este sistema, y se ha creado una **tarjeta llamada "PC Card"** para hacer compatibles los juegos de 3DO con los PC, con CD-ROM e incluso Macintosh.

Total Eclipse es uno de los primeros juegos en aparecer para el 3DO. Cristal Dynamics es una de las compañías más comprometidas con el nuevo proyecto.





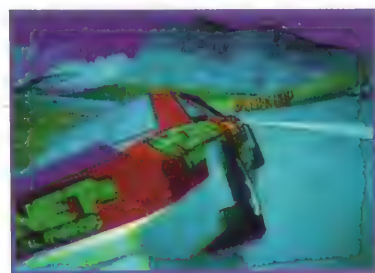
El mapeado de la Saturn produce un gran efecto de realismo, como en las texturas de estos paisajes.

Sega partirá con una evidente ventaja cuando su proyecto Saturn salga a la venta: la compañía japonesa acumula ya una larga experiencia en el mundo de los videojuegos, y, por tanto, tiene los suficientes criterios de valor como para conocer muy bien qué es lo que puede hacer fracasar o encumbrar a una consola. Posee, además, la suficiente fuerza como para organizar una campaña de marketing a gran escala, y en estos momentos **no hay compañía que no quiera realizar software para la Saturn.** Es difícil predecir, pero parece que Sega tiene ya asegurado gran parte del éxito de su nuevo sistema multimedia.

Pero sus rivales no están dispuestos a ponérselo tan fácil. Desde al anuncio oficial de su lanzamiento, la compañía japonesa se ha visto obligada a **mejorar en varios aspectos su máquina** debido especialmente a la entrada en escena de los sistemas de Sony y Nintendo. Claro que estos cambios no han hecho sino **mejorar un hardware ya de por sí excelente.**

Y, a diferencia de sus más directos competidores, **Saturn sí ha dado señales tangibles de vida.** La última generación de juegos arcade de Sega se ha convertido en la muestra más fiable de la

En el juego Daytona USA, se llegan a manejar hasta 300.000 polígonos por segundo.



Estos primeros planos tan realistas son habituales en el juego de Sega Daytona USA.

capacidad de este sistema. Títulos como «Virtua Fighters» o «Daytona USA» han demostrado las posibilidades tecnológicas de Sega a la hora de crear su propio

La más avanzada tecnología, al servicio de una asombrosa máquina que ya es prácticamente una realidad.

Saturn



CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

- Fabricante: Sega.
- Formato: CD (300K/segundo).
- CPU: Dos chips RISC Hitachi SH2 32 bit con velocidad de 27 MHz/50MIPS.
- Coprocesador: Hitachi SH1, DSP 24 bit, vídeo procesador Motorola 68.000.
- Memoria: 36 Mbits.
- Colores: Paleta de 16.7 millones de colores.
- Gráficos: 900.000 polígonos/segundo; sombreado Gouraud, texturas en el mapeado. Sistema de diseño de scroll y sprites; scaling y rotaciones.
- Sonido: 68EC000 de 16 bit, PCM de 32 canales, ocho canales de FM.

Saturn está basada en la misma tecnología que Sega está utilizando para sus últimos juegos de recreativas, como «Virtua Fighters» o «Daytona USA». Las funciones principales están desarrolladas por los dos procesadores Hitachi SH2 de 32 bits, apoyados por el coprocesador gráfico para las funciones de vídeo. Sin duda, el aspecto más destacable de sus características es la capacidad para manejar hasta 900.000 polígonos por segundo.

Daytona es sin duda el juego más espectacular creado por la factoría Sega. Saturn tendrá un versión.



software. Parece confirmado que estos dos juegos, junto con un "fútbol-game" y alguna versión de Sonic, serán los protagonistas del lanzamiento de la Saturn. Pero lo mejor es que desde Japón se asegura que la máquina doméstica **no sólo podrá igualar, sino incluso mejorar las versiones arcade de los juegos**, lo cual no parece demasiado descabellado si tenemos en cuenta que «Daytona USA» maneja alrededor de 300.000 polígonos por segundo, mientras que **el nuevo producto de Sega puede mover hasta 900.000 polígonos por segundo.**

Por otro lado, Sega no quiere conformarse con ofrecer a los usuarios una simple consola de videojuegos, y ha decidido ir mucho más allá. Su intención es **lanzar un verdadero sistema "multimedia"** con innumerables funciones en el sector informático y tecnológico. Así pues, Saturn **será compatible con HDTV** (TV de alta definición) y podrán ser adaptados diversos periféricos como **un casco de realidad virtual, un modulador de voz y un sistema de compresión de vídeo.**

Saturn aparecerá en Japón en diciembre, y a lo largo del 95 en el resto del mundo. Para su salida, se barajan precios que **oscilan alrededor de los 550 \$ (unas las 75.000 pesetas)**, lo cual parece una cifra que se acerca bastante a lo que se podría esperar de una máquina de estas características.

Virtua Fighters está rompiendo moldes. La versión para Saturn puede ofrecer una buena fuente de valoración a la hora de calibrar las posibilidades reales de la nueva máquina.



HI-TECH

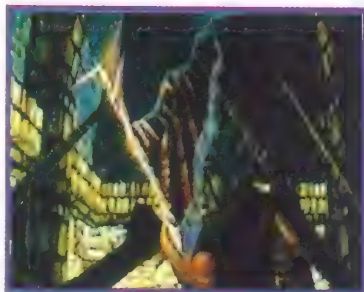


Esta imagen corresponde a una demostración que se efectuó con el PS-X en la que se pusieron de manifiesto algunas de sus múltiples cualidades.

El anuncio de la entrada en escena de Sony ha supuesto **toda una revolución en el mundo de los videojuegos**. No hay que olvidar que estamos hablando de una de las marcas con más renombre en todo el mundo y podríamos afirmar, sin temor a decir ninguna barbaridad, que en los países industrializados **resultaría difícil encontrar un hogar en el que no haya ningún producto fabricado por esta compañía japonesa**. Sin duda Sony es la firma más importante, en cuanto a facturación anual se refiere, de todas las compañías que hemos tratado en este reportaje.

Tan sólo existe un punto negro en su larga trayectoria. Hace unos años, Sony tuvo que "morder el polvo" cuando un producto de su propiedad, **el vídeo en sistema Betamax**, fue eclipsado en Occidente con la aparición del sistema VHS de Panasonic. Ya se habla de una especie de "revancha", en la que de nuevo se verán enfrentadas ambas compañías con sus respectivos nuevos productos: **PS-X versus 3DO**.

Una breve demo del juego Legend que sin duda será uno de los que aparezcan con la llegada del PS-X



También puede manejar multitud de polígonos a gran velocidad como demuestra esta bella imagen.

Pero dejando a un lado estas rivalidades, el hecho es que Sony está preparando una **máquina grandiosa** que hará gala de unas capacidades sin precedentes en la historia de los videojuegos y el multimedia. **Técnicamente no tendrá rival en**

El poderoso imperio de Sony, en busca de un nuevo éxito.

Sony PS-X



CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

- **Fabricante:** Sony.
- **Formato:** Compact Disc (sin confirmar, aunque con doble velocidad).
- **CPU:** Chip RISC de 32bit (R3000A) con una velocidad de 33 MHz, una capacidad de definición de 30 MIPS y una amplitud de banda de 132 Mb/segundo..
- **Gráficos:** Generador de diseño poligonal 3DGE, con capacidad de 66 MIPS. Capaz de generar 360.000 texturas distintas de mapeado y sombras poligonales por segundo. Diseño de los dispositivos de scroll y sprite con un máximo de 4.000 sprites en pantalla..
- **Sistema de compresión de datos:** JPEG/MPEG, con una capacidad de 80 MIPS C MIMIPS.
- **Colores:** Paleta con 16.7 millones de colores.
- **Memoria:** 5 Mb de Ram interno; tarjeta Ram para salvar fases y records de puntuación.
- **Definición:** 256x224 - 640x480.
- **Sonido:** ADCPCM 16bit stereo a 44.1 KHz.

Aunque es pronto para realizar cualquier valoración sobre este sistema, las capacidades técnicas del PS-X le permitirán realizar cualquier función u operación propia de los nuevos sistemas multimedia.

Ridge Racer de Namco será uno de los primeros juegos para el PS-X de Sony Toda una garantía.

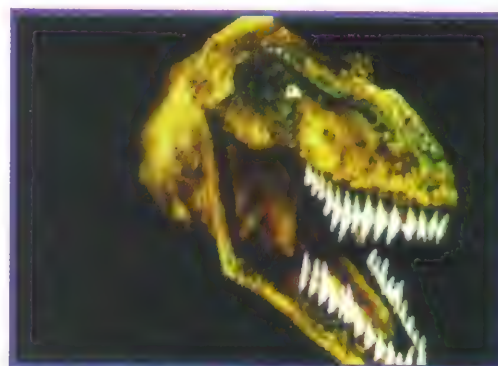


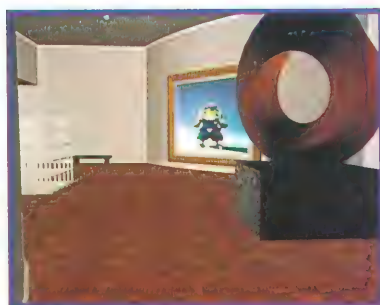
muchos aspectos y Sony anuncia que su potente hardware le permitirá servir como soporte a cualquier juego en versión recreativa sin el más mínimo problema. La posibilidad de transmitir hasta **66 millones de instrucciones por segundo** o de mover **360.000 polígonos al mismo tiempo** deja bien claro el potencial de esta máquina. Además Sony también pretende que el PS-X sea **el más completo aparato multimedia**, y está previsto que la máquina esté capacitada para ser compatible no sólo con todas las funciones disponibles en la actualidad, sino con **otras que aún están por emerger**.

En cuanto al software, Sony no parece tener excesivos problemas. Además de sus propios realizadores, la adquisición de grandes compañías como **Columbia, CBS o Pysgnosis**, y la confirmación oficial del apoyo de prestigiosas firmas como **Namco, Konami o Campom**, permiten a la compañía japonesa tener este aspecto también muy bien cubierto.

Se dice que la máquina estará en las tiendas japonesas **a partir de las próximas Navidades**, y en el resto del mundo a lo largo del 95, con un precio que rondará los 500 \$. ¿Será todo esto cierto o no? Esta es la pregunta que, sin duda, se estarán haciendo todos sus competidores.

Esta es una demostración de la capacidad de acción del PS-X. Este T-Rex puede ser perfectamente el protagonista de cualquier programa de la nueva máquina de Sony. El realismo es total.



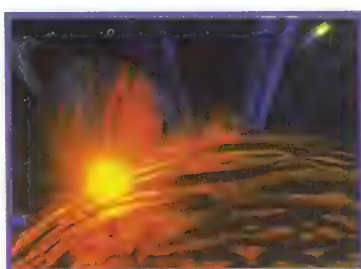


Si Nintendo es capaz de traspasar imágenes como esta a su nueva máquina, el éxito está asegurado.

En Agosto de 1993, Nintendo lanzaba la siguiente nota de prensa: "Nintendo y Silicon Graphics planean realizar una máquina de entretenimiento interactiva de 64 bits con efecto de realidad tridimensional que podrá transportar a los jugadores en tiempo real a verdaderos mundos en 3D". El hecho de que Nintendo utilizara el término "64 bits" fue todo un desafío. Sin embargo, la cosa fue aún a más, puesto que al poco tiempo la propia Nintendo of Japan manifestaba que su nueva máquina sería capaz de mandar hasta 100 millones de instrucciones por segundo y que su velocidad de reloj llegaría a los 100 MHz. Con ello, la máquina de Nintendo prácticamente duplicaría las prestaciones de sus más directos rivales. Ni qué decir tiene que esto suspuso una auténtica sacudida, de la que aún estamos viviendo sus efectos.

Todo el mundo sabe que Silicon Graphics ha realizado los impresionantes efectos especiales de películas como **Terminator 2** o **Jurassic Park**, pero de ahí a intentar introducir esa tecnología en un aparato doméstico, va una gran diferencia. Esto, unido al hecho de que Nintendo ha

Solo una gran compañía como Silicon Graphics sería capaz de aceptar el reto de introducir esta tecnología en una consola.



Silicon Graphics y Nintendo han formado una sociedad que pretende revolucionar el mundo de los video-juegos.

mantenido un gran hermetismo durante la realización del Project Reality, ha hecho que mucha gente pensara que en aquí había mucho más de "proyecto" que de "realidad".

Nintendo y Silicon Graphics se unen para crear la consola del futuro.

Project Reality

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

- **Fabricante:** Nintendo.
- **Formato:** Cartucho de al menos 100 Mega bits de capacidad.
- **CPU:** R4200 MIPS RISC, con una velocidad de reloj superior a 100 MHz.
- **Gráficos:** Textura de mapeado de 100.000 polígonos por segundo con perfecta sensación de realidad.
- **Colores:** colorido real con una paleta de 16.7 millones de colores.
- **Capacidad:** HDTV de alta resolución.
- **Sonido:** Calidad CD.
- **FMV:** Desconocido.

El sistema de cartuchos de Mega Memoria permite que se tenga un rapidísima velocidad de acceso y al mismo tiempo una gran capacidad de memoria a un precio similar a lo que ahora cuestan los cartuchos de 16 megas. Si finalmente se introduce un CPU R4400 la velocidad aumentaría hasta 150 MHz. La tecnología de Silicon Graphics permite que esta máquina pueda convertirse casi en una estación de datos como las utilizadas por la propia S.G.

El inevitable Mario también puede ser uno de los juegos que estén listos en el 95 para el Project Reality.



No obstante, en las últimas fechas Nintendo ha comenzado a revelar más datos sobre su creación, consciente de que tanto **secretismo podría llevar al público a una gran confusión**. De este modo se han comenzado a hacer públicos los diferentes acuerdos que la compañía japonesa está realizando con las compañías de software, como **Rare Ltd** o **Square Soft**. Dentro de las posibilidades que se barajan, parece seguro que un **shoot'em up en 3D**, la **V parte de Legend of Zelda** y el **F-Zero 2** tienen todas las papeletas para convertirse en los primeros juegos de este nuevo sistema. Aunque también se ha especulado mucho con la producción de un **Final Fantasy VII con ¡¡126 megas de memoria!!** Y es que la elección por parte de Nintendo de prescindir del formato CD, para incluir cartuchos de Mega-memoria le permite jugar con estas impresionantes cifras.

Pero todavía hay algo más asombroso. Nintendo no deja de afirmar que su sistema se venderá a un precio de **250 \$ (unas 35.000 pesetas)**, algo realmente ¿increíble?. En Diciembre saldrá al mercado la versión recreativa del Project Reality, y la máquina doméstica estará lista a lo largo del 95.

Si Nintendo cumpliera todo lo que promete, estaríamos ante un sistema alucinante.

Imágenes como esta se generan en las estaciones de trabajo de Silicon Graphics. Tal vez se pueda ver algo parecido en el futuro proyecto de Nintendo...



ENROLATE con SEGA

Sega ha querido introducirse de lleno en uno de los géneros que más expectativas viene creando en los últimos tiempos: el rol y la aventura. Fuera de nuestras fronteras se degustaban cartuchos tan exquisitos como «Landstalker» o la serie «Phantasy Star», mientras los usuarios españoles de Sega se conformaban con imaginarlos. Pero a partir de ahora todo va a cambiar. Cuatro nuevos juegos de rol están al caer, y con este reportaje vamos a introducirlos en su mecánica y a enseñaros sus excelencias. ¡Que empiece la aventura!



Entrada en el mundo de la magia



Siempre te han apasionado los juegos de rol. Vivir una aventura plagada de magia y monstruos, amigos y diablos en tu Mega Drive parece un sueño imposible. Has buscado en tiendas, has mirado en revistas, has escrito al sabio Yen y la respuesta ha sido siempre la misma: "En el extranjero...". Totalmente desesperado, has intentado iniciar una Búsqueda. Te has puesto en contacto con el equipo de héroes más famosos de la tierra del videojuego, y con ellos vas a iniciar el peregrinaje que te lleve hasta los cartuchos que siempre has soñado. Boke, el kender, Cruela, la maga, Lolocop, el guerrero, y Ripley, la semi-elfo, se han unido a tu grupo. Ahora tú diriges. Toma las decisiones adecuadas y llegarás al final de tu Búsqueda.

Pero, ¿por dónde empezar?

- a) Quieres saber qué es un juego de rol (vé al área 2).
- b) Para viajar hasta los orígenes del rol (vé al área 3).
- c) Quieres saber cuál es la repercusión del rol. (vé al área 6).

¿Qué es el rol y cómo se juega?



Ripley, la semi-elfa, te ha aconsejado que no dejes ninguna pista sin investigar, y has decidido informarte a fondo. Puede que así consigas entender la verdadera fuerza de este estilo tan peculiar de jugar a ser héroe. La semi-elfa ha empezado a explicarte que jugar a Rol es, simple y complejamente, asumir el papel de un personaje y actuar como si fueras él. Lo normal es que el personaje venga definido por unos parámetros básicos. Estos parámetros serán como mínimo una indicación de la movilidad del héroe (cuánto espacio puede desplazarse en un turno), su resistencia (cuántos impactos puede soportar), su defensa (cómo se defiende), su ataque (la fuerza de sus embestidas) y magia (capacidad de lanzar hechizos).

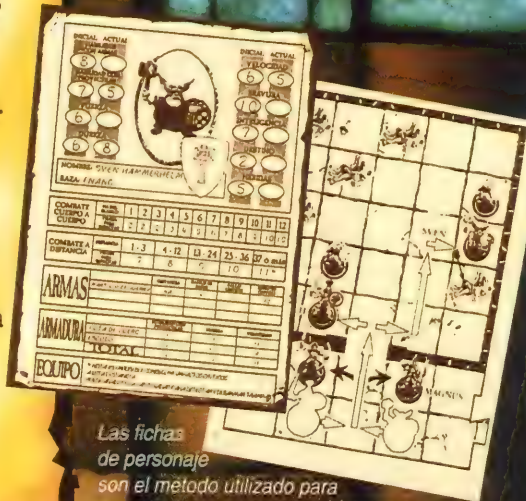
Los puntos pueden variarse gracias a la adquisición de armas, armaduras, pocimas y experiencia. Por ejemplo, una armadura aumenta los puntos de defensa, pero ralentiza el avance. De este modo, el personaje irá evolucionando según tus preferencias, los éxitos que coseche y los objetos que adquiera. Dependiendo del tipo de juego y del formato en que se desarrolle, muchas de estas características pueden desaparecer o ampliarse. De hecho, es hasta posible que tú solo puedas controlar a varios héroes y lanzarlos a diferentes misiones según sus cualidades.

Cada vez parece más interesante este modo de jugar.

Sin embargo, te parece demasiado difícil llegar a controlar tantas y tantas cosas. Puede que en realidad sea tan complicado que no merezca la pena seguir en la Búsqueda. Pero...

- a) Quieres saber los tipos de aventuras (vé al área 4)
- b) ¿Qué había hasta ahora? (vé al área 6)
- c) ¿De dónde salió esto del rol? (vé al área 3)

Un con de mag espa



Las fichas de personaje son el método utilizado para recordar las características, equipo y armamento del héroe.

Cómo empezó todo...



BEl inquieto Boke, todo un kender, no quiere perder tiempo, pero tú conoces la dificultad que entraña esta aventura y has querido informarte bien antes de iniciarla. Las palabras de Ripley han calmado a Boke y te han inspirado la calma que te hacía falta. Lolocop acaricia su espada esperando el momento de entrar en acción. Pides a Cruela que lance su hechizo de Tiempo, y juntos viajáis a principios de los años 70, en plena Inglaterra.

Estás un poco desorientado, ¿qué tienen que ver los 70 y las Islas en tu Búsqueda? No, Cruela no se ha equivocado. El interés de Boke por enterarse de todo ha llevado hasta tus manos una buena colección de datos. Los juegos de rol surgieron aquí y en este momento. Su primera manifestación fue sobre tablero. Las historias se ambientaron en esa época indefinida que tan bien describían soñadores literarios como Tolkien en su "Señor de los Anillos".

La mecánica era, a priori, sencilla. Sobre un tablero de dimensiones variables, se exponían una serie de figuras representando a héroes, monstruos, obstáculos, muebles y puertas. Un DJ (director de juego) dirigía a

las hordas infernales, mientras los héroes eran accionados por jugadores que conocían a la perfección los valores de sus personajes y sus técnicas de movimiento, lucha y defensa. Los héroes iban mejorando su armamento y aptitudes físicas, hasta convertirse en casi invencibles.

Como la evolución es inevitable, se llegó al extremo de suprimir los tableros y jugar sobre la base de un libro en el que se indicaba al DJ todas las incidencias de la aventura. Los jugadores elegían un héroe y lo adaptaban a su propia forma de ver el mundo. Con el tiempo, y la tecnología, los juegos de rol formaron parte importante de los videojuegos para ordenador y, posteriormente, de consola. Aunque nunca se dejó de jugar sobre tablero o libro, lo que sigue siendo una de las experiencias más apasionantes para los amantes de la aventura.

Parece que vas por buen camino, pero todavía hay muchas cosas que te rondan por la cabeza. Lolocop pide acción y ya has vuelto a perder de vista a Boke. Tienes que tomar una decisión rápida. ¿Y si te saltas el protocolo y te lanzas de lleno al meollo del asunto? Esta decisión puede provocar que pierdas datos importantes

- a) Quieres saber qué es un juego de rol (vé al área 2)
- b) Quieres conocer los juegos de rol para Mega Drive. (vé al área 5)
- c) Te han dicho que hay diversos tipos de rol... (vé al área 4).

Lo que más gusta en el mundo



Si tu postura ante el rol es que puede resultar lento, pesado o aburrido, es que no has jugado antes a una aventura del talante de «Shinning Force» o «Landstalker». Cruela, con sus poderosos hechizos, puede mostrarte una lista de éxitos japonesa donde verás que la última entrega de la saga «Phantasy Star» para Mega Drive ha estado mucho tiempo en el segundo puesto, y que ahora ha bajado por el fulgurante ascenso de «Shinning Force 2». Aunque es avanzar por un camino peliagudo, el «Zelda» de Super Nintendo o «Secret of Mana» han traído de cabeza a gran parte de los jugones del mundo. ¿Te parece suficiente garantía de que esto es más que divertido?

- a) Quieres saber qué más puedes esperar (vé al área 7)
- b) Quieres saber los distintos modos de juego (vé al área 4)
- c) ¿Qué juegos te has perdido? (vé al área 5)

Las diferentes formas de jugar



Has escapado por los pelos a la postura cómoda de decir: "esto no es para mí". Se nota que el espíritu aventurero del Kender Boke ha hecho mella en ti. Te apetece conocer cosas nuevas y eso es básico para participar en una Búsqueda y ser un buen jugador.

No todos los videojuegos de aventuras son rol. En realidad, las características del rol que antes has descubierto se aplican muy pocas veces en los cartuchos. Lo básico (un héroe, enorme mapeado y una considerable libertad de decisión) se mantienen como pauta fija.

Pero seguro que has oído hablar de las aventuras gráficas. En estos juegos también se maneja uno o varios

personajes, pero mediante el sistema de comandos. Es decir, das órdenes concretas que aparecen señaladas en un menú. Estas órdenes son del tipo hablar, mirar, coger, abrir, etc. y son siempre fijas. En consola lo habitual son juegos en los que se te da libertad de acción. Tienes que encontrar muchos objetos y aumentar con ellos tus aptitudes. También puedes coger, hablar o mirar, pero como parte integrante del juego. De hecho suele ocurrir que la manera de derrotar a un enemigo sea enzarzarse en una lucha tipo arcade. En todo caso, mucha acción.

- a) Quieres informarte sobre qué es rol (vé al área 2)
- b) Deseas saber qué juegos de rol existían (vé al área 5)
- c) Quieres comprobar su nivel de diversión (vé al área 6).

nienzo
ia y
da



REPORTAJE.....

Lo que tú no llegaste a ver

5 Tus compañeros de viaje han visto muchas más cosas que tú. Con la sabiduría que te corresponde como líder de la Búsqueda, dejas que ellos te informen. Desvainando su espada (la ha tenido guardada poco más de dos segundos) Lolocop se confiesa un adicto a la serie «Phantasy Star» (Mega Drive y Master) por su gran variedad de aventuras, personajes y complejidad. Claro que no puede olvidarse de «Dungeons & Dragons», que es donde empezó a crearse su fama de guerrero legendario. Habla de sus hazañas frente a los monstruos del país de Barrik, mientras blande la espada para parecer más creíble.

Por su parte, Cruela no resiste la magia de «Shinning Force», y Boke se debate entre «Buck Rogers» (eso de viajar al espacio...) y el universo

fantástico de Vermilion. Ripley ha esperado al final, y aunque reconoce las grandezas de los clásicos nombrados por sus amigos, defiende con uñas y dientes la categoría de «Lanstalkers». Según sus palabras, un sueño tanto técnicamente como a la hora de jugar; para pasar meses y meses aferrado a él.

Ciertamente, hay muchas cosas que no te han dejado ver. Has perdido la posibilidad de disfrutar con muchos, muchos buenos juegos de rol y aventuras. Puede que cuando termine tu Búsqueda puedas solucionar este problema. Pero ahora, ¿qué puedes hacer?

a) Lo que de verdad quieres saber es qué juegos llegarán (vé al área 5)

b) Quieres conocer qué opinan en el resto del mundo de estos juegos. (vé al área 6).

c) Quizá deberías enterarte de qué es el rol. (vé al área 2)



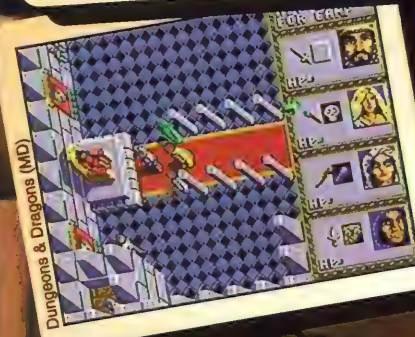
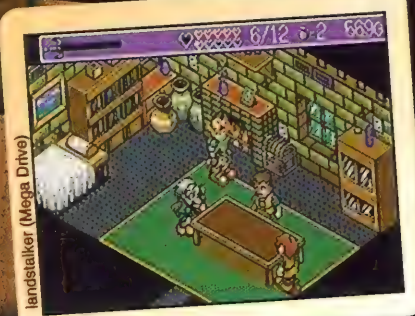
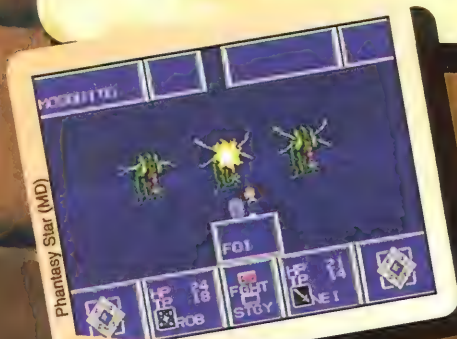
El final de la Búsqueda

7 No quieres perder más tiempo. Le pides a Cruela que utilice otro de sus poderosos hechizos, y te dispones a echar un vistazo a los juegos que lanzará Sega a partir del verano. Son cuatro títulos verdaderamente fuertes. Tienes rol puro con «Shinning Force 2», grandes aventuras con «Ragnasentry», y novedades como «The History of Thor» o «Relayer». Ahora no tienes que elegir nada, simplemente avanza.

The history of Thor

Cruela ha hecho mal los cálculos y has caído sobre un enjambre de avispas enfadadas. Tus posibilidades encarnando el papel de Thor son inmensas: multitud de armas, cientos de items, un mapeado gigantesco y los enemigos más increíbles que nunca has visto en Mega Drive.

La magia te permitirá crear seres invencibles para deshacerte de tus pegajosos enemigos. Además, entablarás relaciones más o menos amigables con mucha gente hasta que descubras cuáles son tus obligaciones como salvador de la tierra. ¿Puede caber tanto en 16 megas? Menos mal que puedes salvar partidas... Ahora, ¿te apetece dar un saltito?



Ragnasentry

De nuevo solo. Los héroes de HC no pueden correr esta aventura contigo. Ahora eres un chico normal que sueña con ser guerrero y que ha adquirido la asombrosa habilidad de hablar con los animales. Tu misión será descubrir la causa de los extraños acontecimientos que han empezado a suceder en tu mundo, y devolver la libertad a criaturas venidas de otra dimensión que se encuentran atrapadas por el enorme poder de... ¿quién?

Perspectiva aérea, todo lujo de detalles, docenas de objetos, un enorme mapeado y 16 megas diseñados para que te sientas el héroe de una aventura maravillosa y enrevesada. Pero aún no has terminado, pide a Cruela que te guíe en otro salto...

Relayer

De un salto y sin previo aviso, has caído en el interior de las mazmorras de Wayden. En esta ocasión ninguno de tus amigos ha podido acompañarte. Te encuentras solo, con la magia y la espada como únicas aliadas, para completar la búsqueda de la Bola mágica. Estás inmerso en unos gráficos preciosistas y avanzas, con una depurada técnica de animación, a través de 15 niveles en perspectiva isométrica, llenos de enigmas y asombrosos rivales. Dieciséis megas, pila para salvar partidas y más acción mágica de la que puedes asimilar de golpe.

Ahora, ha llegado la hora de dar otro salto al futuro.

Shinning force II

Ahora tus amigos sí han podido viajar contigo, y es que en «Shinning Force» podrás manejar hasta diez héroes simultáneos. Centauros, brujas, ladrones, magos, tortugas parlantes, enanos... todos quieren formar parte de tu grupo. Tu misión será convertirte en paladín del rey para protegerle de los diablos que pugnan por entrar en la Tierra.

Aprende a usar la magia en el momento oportuno, aprende a atacar desde el lugar adecuado y arma a tus guerreros con los objetos que precisan. Cuando entres en pueblos y castillos, no olvides preguntar a sus gentes y no dudes en pedir su ayuda. Los 16 megas de este cartucho están pensados para que nada pueda separarte de tu consola. ¿De verdad quieres hacer un último salto?

No hemos hecho más que empezar

No te entristezcas, este viaje no ha terminado. Éste ha sido sólo el comienzo de lo que Sega tiene preparado para ti. Si hasta ahora te ha tenido abandonado, maestro de los juegos de rol, desde este momento no tendrás un segundo de descanso. Cruela, Boke, Lolocop y Ripley prometen seguir informándote. Y es que tras haber vivido esta aventura juntos, os habéis convertido en hermanos de armas....



Versión 2.0 de PCBASKET

El 15 de junio a la venta en tu kiosco por sólo 2.500 ptas.

Una completa ficha con 13 conceptos estadísticos.

Hasta 11 años de estadísticas ACB incluyendo Liga regular y Play-Offs.

Liga Regular
Play-offs

Juan Antonio San Epifanio

Liga Regular 93-94

	INTENT.	LOGRA.	%	MEJOR	TOTAL
TIROS DE 2	121	70	57.9	2.5	140
TIROS DE 3	54	20	37.0	0.7	60
TIROS LIBRES	56	39	69.6	1.4	39
TOTAL T.	231	129	55.8	4.6	239

REBOTES DEF.	35	1.3
REBOTES OF.	12	0.4
ASISTENCIAS	19	0.7
TAPONES	3	0.1
B. ROBADOS	19	0.7
D. PERDIDOS	15	0.5
FALTAS PER.	57	1.7

MINUTOS: 15.3 457
P. JUGADOS: 28

1.98 m
90 Kg

15 alero

LUGAR DE NACIMIENTO: Zúragos
FECHA: 12-08-64

PROCEDENCIA:

Foto Hist. Info Notas

Imprimir Volver

La versión 2.0 de PCBASKET es un producto oficial ACB.

Historial 10 temporadas ACB

93-94	F.C. BARCELONA
94-95	F.C. BARCELONA
95-96	F.C. BARCELONA
96-97	F.C. BARCELONA
97-98	F.C. BARCELONA
98-99	F.C. BARCELONA
99-00	F.C. BARCELONA
00-01	F.C. BARCELONA
01-02	F.C. BARCELONA
02-03	F.C. BARCELONA

Todo el país, aficionados y no aficionados al baloncesto, conocen a Epí. Es un emblema del deporte español en general y del F.C. Barcelona en particular. Se trata del mejor alero español de todos los tiempos, e incluso llegó a ser

Ventanas con el historial, trayectoria y notas del usuario de cada uno de los jugadores.

Puedes escribir tus propias notas sobre tus jugadores favoritos.

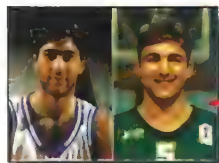
Grabar Imprimir

Impresiones gráficas.

En la pantalla de tácticas te sentirás en la "piel" del entrenador.

Elige entre siete tipos de defensa.

Diseña los ataques a tu medida.



Decide los emparejamientos en cancha dependiendo de tus rivales.

Tácticas Jugador 12 Hermenegildo **REAL MADRID**

DEFENSA **ATAQUE**

Zona 3-2
Zona 2-3
Zona Press 1-3-1
Individual
Individual Press
Caja + 1
Triángulo + 2

EMPAREJAMIENTOS

Antunez	R. Jofresa
9 BASE 1.84m 1.83m BASE 5	
Biriukov	Villacampa
7 ESCOLTA 1.94m 1.96m ESCOLTA 8	
Santos	Smith
5 ESCOLTA 1.91m 1.97m ALERO 18	
Martin	Thompson
15 PIVOT 2.10m 2.02m PIVOT 18	
Sabanis	Ferrón
12 PIVOT 2.20m 2.14m PIVOT 13	

Nº Nombre Posición Altura

9	ANTUNEZ	BASE	1.84m
7	BIRIUKOV	ESCOLTA	1.94m
5	SANTOS	ESCOLTA	1.91m
15	MARTIN	PIVOT	2.10m
12	SABANIS	PIVOT	2.20m
4	JOFRESA	BASE	1.83m
13	CARDONA	ALERO	2.05m
14	KARINIKULTS	ALERO	1.95m
13	SOMERIA	PIVOT	2.12m
8	ANTONCELO	ALA-PIVOT	2.05m

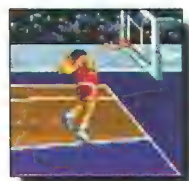
Grabar Táctica Cargar Táctica Seguir

Puedes grabar y cargar las tácticas que diseñes previamente.

Grabar Táctica **Cargar Táctica**

Selecciona tu quinteto inicial y realiza cambios durante el partido.

Gráficos y efectos sonoros super-realistas, incluyendo espectaculares mates.



Los jugadores se dispondrán en la cancha según las instrucciones dadas en la pantalla de tácticas.



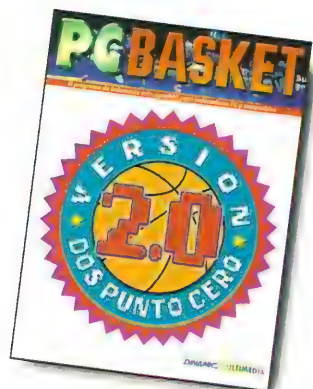
El público animará durante el transcurso del partido.



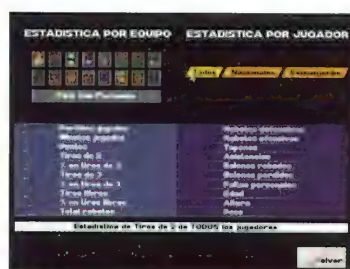
Controla con precisión los pases en una auténtica simulación de baloncesto.

Un marcador con toda la información necesaria.

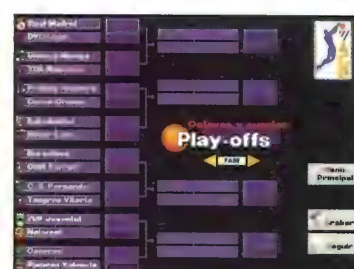
Multimedia en estado puro



La versión 2.0 de PC BASKET también incluye la base de datos de los mejores 16 equipos de la ACB. Pabellón, palmarés, presidente, plantilla, entrenador...



... cuenta con 100 opciones de estadística comparada, desde el jugador más efectivo desde la línea de 6.25, hasta el equipo con mayor media de altura...



... y sigue el desarrollo real de los Play-Offs-94 permitiéndote la posibilidad de crear el tuyo propio, seleccionando los enfrentamientos entre los equipos.



Juega al fútbol, el simulador dispone de todas las posibilidades, controlando a los 11 jugadores con el teclado, el joystick o el ratón...



... Toma todas las decisiones como entrenador y presidente de tu equipo: alineación, cambios, demarcaciones, fichajes, etc...



... y con las actualizaciones podrás disponer de absolutamente todos los datos que ha generado la Liga de fútbol: clasificaciones, goles, tarjetas, etc.



Más de 200 fichas de los grupos más representativos con 109 selecciones de canciones y videos, discografía completa de cada uno de ellos...



...anecdotario contado por los protagonistas, cronología y genealogía de aquellos años, imágenes y lugares que marcaron una época...



... Trivia Pop, un divertido reto a tus conocimientos musicales y hasta 630 megas de información en un CD-ROM imprescindible.

Telefono Distribuidores (91) 654.61.75

Solicita los productos DINAMIC MULTIMEDIA enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 654 61 64

Si; deseo recibir en el domicilio que les indico:
(Gastos de envío: 250 pts.)

- ☐ PC BASKET 2.0 por sólo 2.500 pts.
- ☐ PC FÚTBOL por sólo 2.500 pts.
- ☐ Los 4 disquetes de actualización de PC FÚTBOL por sólo 1.995 pts.
- ☐ LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL en CD-ROM para PC/Windows™ por sólo 4.950 pts.

Nombre.....
Apellidos.....
Dirección.....
Localidad..... Código postal.....
Provincia..... Teléfono.....
Fecha de nacimiento...../...../..... DNI.....
Firma:.....

F O R M A D E P A G O

- ☐ Contra reembolso
- ☐ Visa
- ☐ American express
- ☐ Adjunto cheque nominativo a HOBBY POST S.L.

Tarjeta de crédito número.....
Nombre del titular.....
Fecha de caducidad...../...../.....

Rellena y envía hoy mismo este cupón o fotocopia a:

DINAMIC MULTIMEDIA

Ciruelos # 4 - San Sebastián de los Reyes - 28700 MADRID
Tel (91) 654 61 75 Fax (91) 654 86 92

en proceso

Mirage ha puesto a trabajar a su grupo de programación Instict Design en un complejo proyecto. Tienen que crear un juego nuevo, espectacular y sorprendente, que abarcará a la vez recreativas, ordenadores y consolas. Su nombre: «Rise of the Robots».

El proyecto no puede ser más ambicioso, no sólo por el producto, que promete ser explosivo, sino también por todos los formatos a los que va dirigido. El juego, que va a ver la luz entre junio y julio, estará disponible para PC, CD Rom, PC, 3DO, Cd-i, Mega Drive, Mega CD y Super Nintendo.

Básicamente es un arcade de lucha "one vs one", pero con una línea argumental completísima y con unas animaciones intermedias de película. El argumento nos sitúa en un lejano futuro en el que la



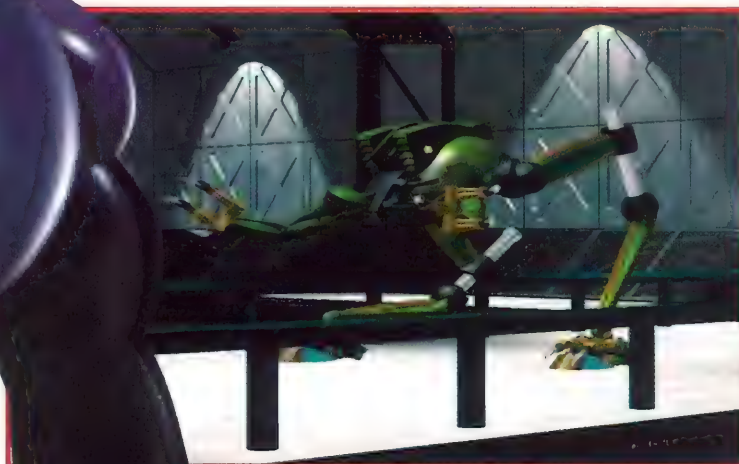
robótica forma parte fundamental. La empresa más importante en fabricación de robots, Electrocorps, concibe un androide casi perfecto llamado **Supervisor** para controlar el rendimiento del resto de las máquinas y

eliminar así el factor humano.

Un virus informático ataca el cerebro electrónico del Supervisor y le convierte en un ser egocéntrico con ideas propias. La máquina llega a tomar tanta conciencia de

Rise of the ROBOTS

La Guerra Cibernética



sí mismo que revoluciona al resto de los androides para hacerse con el poder y relegar a los humanos a la condición de sirvientes.

El enorme poder del Supervisor y sus engendros mecánicos no parece tener oposición, por lo que los científicos de Electrocorps crean un **cyborg**, mitad máquina, mitad humano. Posee la fuerza de un robot

y un cerebro humano al que no se puede influir ni pueden atacar los virus: una máquina perfecta.

El juego se convierte así en una lucha frenética contra los seis androides del Supervisor. Los combates se desarrollan al más puro estilo «S.F II», pero entre unos y otros alucinaremos con increíbles **secuencias en 3D generadas por la más moderna tecnología**. La **perspectiva frontal** de los combates se ve potenciada por **impresionantes rotaciones** y todo tipo de efectos visuales.

Como cabría esperar, **podremos jugar solos o contra una amigo**. Si nuestras preferencias se decantan por salvar a la raza humana, tendremos que luchar en la metálica piel de Cyborg y deshacernos de las seis máquinas que nos separan de Supervisor. Si por el contrario queremos calentar el pad con un amiguete, podremos elegir entre las seis máquinas disponibles y liarnos a golpes en **combates de tres o cinco asaltos**.

La recreativa ya está en los salones y el cartucho

no puede tardar demasiado. Su fuerza le augura un fulgurante futuro y más sabiendo que está avalado por compañías de la talla de **Absolute en el caso Super Nintendo y JVC en Mega Drive**. Dentro de poco sabremos de verdad de qué es capaz Supervisor.

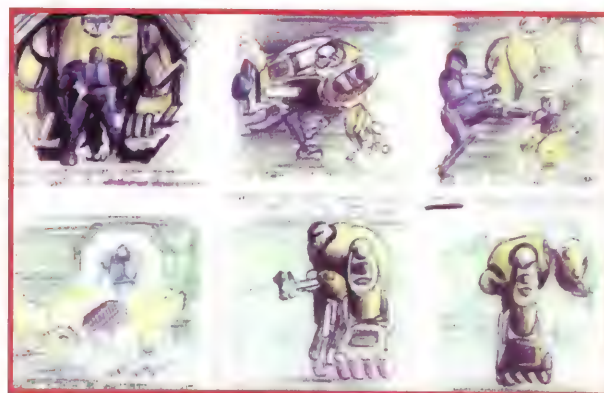
El Raytracing

Todos y cada uno de los personajes de este espectacular juego están creados con una avanzada técnica de diseño técnico en tres dimensiones mediante estaciones de trabajo (potentes ordenadores dedicados exclusivamente al tratamiento gráfico). Cada parte del robot, o su totalidad, evoluciona desde una malla o red espacial que señala las futuras formas del objeto. Lo primero es diseñar esta red mediante el ordenador (1).

Un trabajo difícil, ya que hasta fases más avanzadas del proceso no se sabe qué resultado va a dar. Lo siguiente es cubrir la malla con una carcasa básica, sobre la que el ordenador calcula la incidencia de la luz y el grado de sombreado (2).

Posteriormente se le añaden los colores finales, respetando el juego de luces y sombras calculado previamente por el ordenador (3).

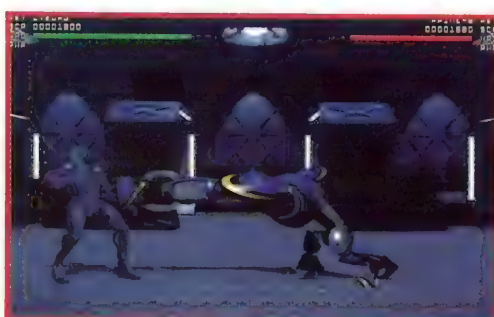
Para terminar, todos los polígonos de la imagen se integran en un único bloque. Se liman los ángulos y se suavizan y redondean las formas, hasta conseguir que la imagen sea lo más real posible (4). Cada fase de animación necesita más de veinte imágenes "renderizadas", pero el resultado, como veis, no puede ser más satisfactorio.



Kwan Lee es un diseñador profesional que ha creado los fondos del juego, ideando toda una ciudad futurista y los interiores de la fábrica donde se desarrolla la historia. Cada habitación tiene la personalidad del robot que vive en ella.



Cada uno de los robots cuenta con una inteligencia artificial propia que hace que cada combate sea distinto y que el nivel de dificultad se ajuste automáticamente a la habilidad del jugador.



«Rise of The Robots» ha sido desarrollado empleando las mismas técnicas de animación que se utilizaron en los efectos especiales de películas como Jurassic Park y Terminator 2.



Todas estas pantallas corresponden a la fase de diseño y creación de los robots luchadores. Por ello pueden variar en relación a la versión definitiva, ofreciendo alguna sorpresa.

PREVIEW



¡Qué verde era mi monstruo!

- CONSOLA: MEGA DRIVE
- COMPAÑÍA: U.S. GOLD
- FECHA DE LANZAMIENTO: JUNIO

Es gigantesco, es verde, es... ¡tremendo! Se trata de La Masa, más conocido al otro lado del charco como «The Incredible Hulk». ¿Qué pensabais, que este gigante verde era incontrolable? Pues estabais muy equivocados, porque próximamente, gracias a la compañía U.S. Gold y a vuestra Mega Drive, tendréis una oportunidad única: manejar los destinos de La Masa, dentro de un cartucho tan colosal como su protagonista.

Los héroes del cómic suelen ser una buena "carnaza" para el mundo de los videojuegos. Vamos, que tienen el suficiente tirón popular como para alcanzar el estrellato también a través de las consolas.

Por supuesto, una fuente inagotable para este tipo de cartuchos es Marvel, un clásico en lo que a comics se refiere. Y en uno de los personajes más famosos de Marvel se ha basado U.S. Gold para realizar un juego grandioso, en toda la extensión de la palabra, lleno de espectaculares plataformas y con enemigos de los de armas tomar.

Ya sea por los comics o por la televisión, a estas alturas casi todos conoceréis la fantástica historia de Bruce Banner, reputado científico que vio cómo su vida daba un giro de 180 grados tras quedar expuesto a los efectos de una explosión nuclear. A partir de este momento, cada vez que Banner se enfadaba se convertía en un engendro verde, de esos de mucho músculo y poco cerebro, conocido como "The Incredible Hulk" o "La Masa". Pues bien, en las aventuras y desventuras de este personaje se basará el nuevo cartucho para la 16 bits de Sega, que llevará a vuestras consolas toda la acción de los comics. En él encontraréis los ingredientes que han hecho a Bruce Banner famoso en el mundo entero.

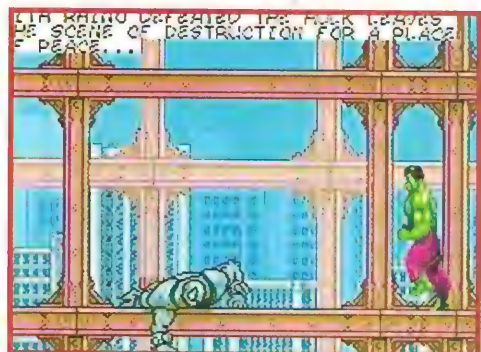
Pero, ¿qué sería de los súper héroes si no tuvieran a su lado súper villanos? Pues seguramente no tendrían mucho que hacer, así que para dar al cartucho el interés necesario, se planteará el desarrollo del juego como si de un capítulo de sus aventuras se tratara. Así, junto a La Masa aparecerán los malísimos de turno, que se dedicarán a hacerle la vida imposible. Sus nombres: Tyrannus, Rhino, Absorbing Man, Abomination y The Leader.

Vuestro papel consistirá en convertirlos en el increíble Hulk, para de este modo hacer frente a todos los peligros y amenazas mutantes que surgirán a lo largo de las cinco fases que compondrán el juego. Eso sí, deberéis tener mucho cuidado con vuestra barra de energía, si no queréis ver cómo se aplacan vuestros humos y volvéis a ser el Bruce Banner de siempre. Aunque al menos os quedaréis con el regusto de ver una transformación excelentemente lograda, al igual que el resto del juego.

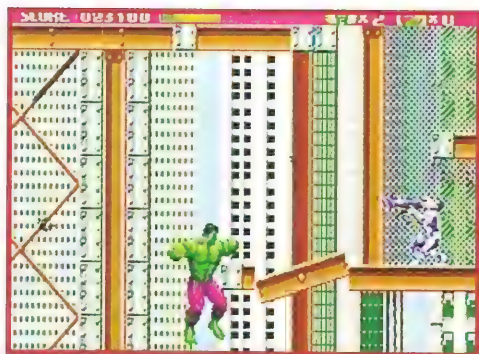
THE INCREDIBLE HULK



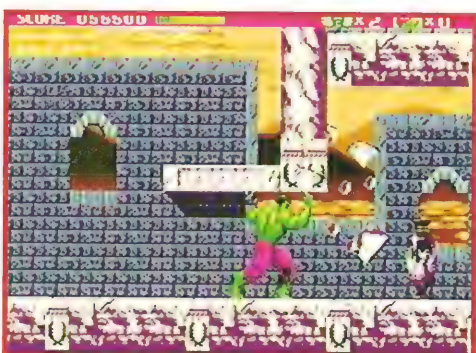
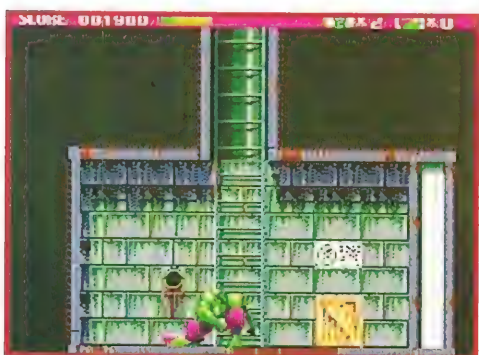
Aunque Hulk podrá presumir de una fortaleza fuera de lo común por los efectos de una explosión nuclear, no será invulnerable y tendrá que andarse con cuidado.



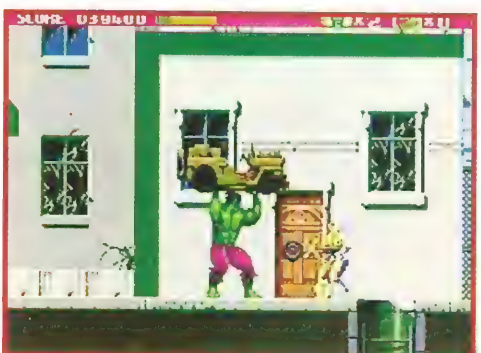
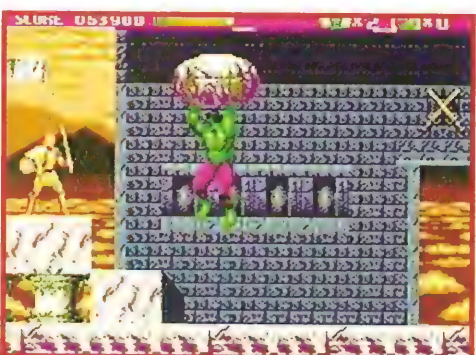
De la mano de U.S. Gold, muy pronto podrás disfrutar de un juego plataformero donde los haya, que tiene como protagonista a un personaje bastante popular: La Masa.



Para que no desentonen con el protagonista, los principales enemigos con los que Hulk deberá batirse también están sacados de las páginas de los comics.



Las fases que Hulk habrá de recorrer esconderán trampas mortales y todo tipo de bichos tan poco amigables como los villanos para los que trabajan.



Hulk no podrá volar ni disparar mortíferos rayos como hacen otros súper héroes, pero cargará con objetos tan pesados como efectivos contra sus enemigos.

PREVIEW



Clasificado X

- **CONSOLA: SUPER NINTENDO**
- **COMPAÑÍA: CAPCOM**
- **FECHA DE LANZAMIENTO: JULIO**

Seis lanzamientos para N.E.S y cuatro para Game Boy sirven como rotunda presentación para este completo robot en Super Nintendo.

La garantía viene de la mano de Capcom, que se caracteriza por la jugabilidad y buen acabado de sus cartuchos para la Super. El resultado, un cartucho que ya está en lo más alto de las listas de Japón y Estados Unidos, y que pronto estará entre nosotros.

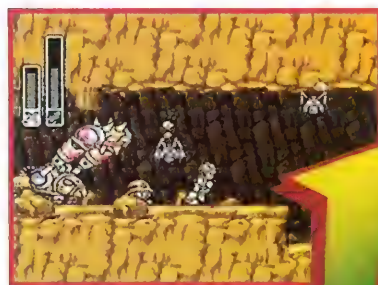
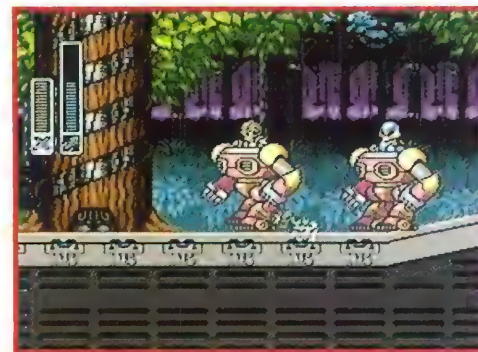
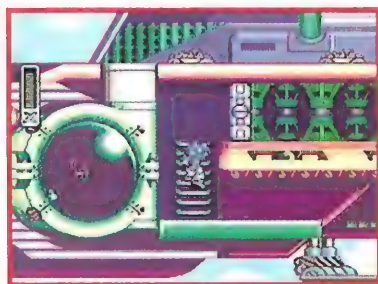
Este cartucho no puede llegar en mejor momento, ya que el "X" está arrasando en todo el mundo. Una generación, la de este fin de siglo, es conocida por esta letra que nos transporta a incógnitas y ecuaciones matemáticas. Y como el mundillo consolero no podía ser menos, la californiana Capcom va a presentar en la 16 bit de Nintendo a un intrépido personaje plataformero que tiene la X como seña de identidad.

Para los nuevos visitantes del territorio Nintendo, os diremos que Megaman es el personaje más versionado para las ocho bit de la compañía de la gran "N", por encima incluso del propio Mario. Es un robot que sabe combinar a la perfección el arcade con las plataformas, y a medida que avanza de fase va haciéndose con un arsenal que ya quisiera tener más de un ejército.

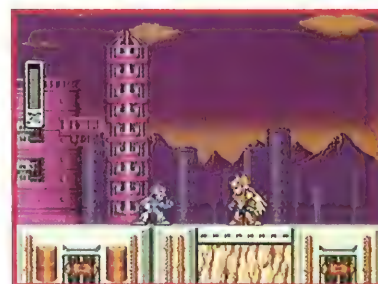
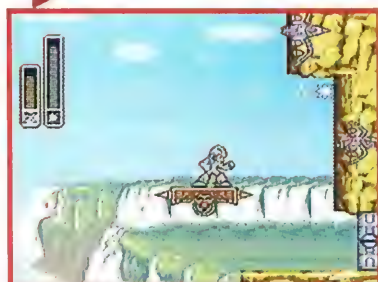
En esta ocasión «Megaman X» sorprenderá vuestras retinas con un cúmulo de virtudes: unos gráficos de gran definición, una paleta de colores en pantalla como sólo un juego para Super NES puede mostrar, doce fases repletas de originales enemigos, multitud de armas diferentes que podréis conseguir tras vencer al jefe de nivel, distintos vehículos (vagonetas, robots, etc.) con los que avanzar por las peligrosas zonas de este mundo robotizado, y unos gratificantes passwords que os ayudarán no sabéis cuánto.

Como ya es habitual en las aventuras y desventuras de este héroe cibernético, podréis elegir fase entre ocho posibles, cada una de las cuales tiene un enemigo fin de nivel. Antes, deberéis atravesar una zona que sirve como introducción de lo que os aguardará si continuáis jugando. Tras completar las ocho primeras fases en el orden que más os guste, podréis acceder a otras cuatro, con lo cual nos encontramos con un súper juegazo de... (ahora cojo la calculadora, es que soy de letras y cuento A,B,C) ¡12 coloristas fases!, a cuál más complicada, pero a la vez gratificante. Interesante, ¿eh?

Desde el nacimiento de Super Nintendo ésta era sin duda una de las versiones más esperadas por sus usuarios. Pronto estará con todos vosotros, y con ella podréis pasar un auténtico y divertido súper verano X.



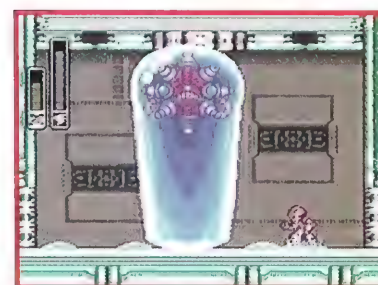
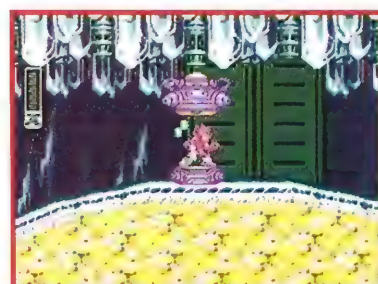
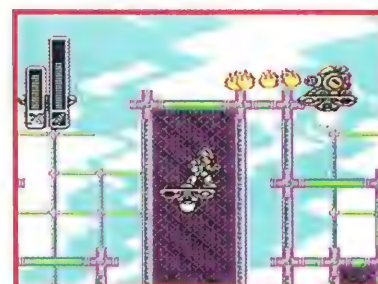
Todas las fases tendrán un gran colorido y serán muy originales.



Megaman no estará solo. Esta robot (¿Megagirl X?) será su fiel compañera.

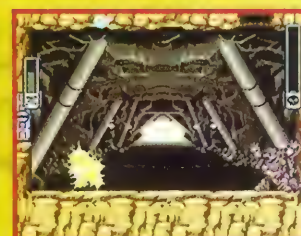
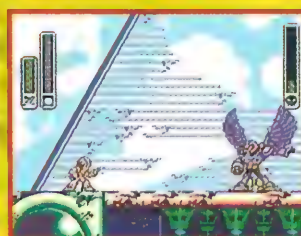


Hasta diez armas diferentes tendrás la oportunidad de utilizar a lo largo del juego



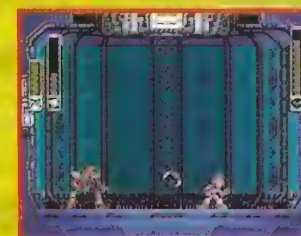
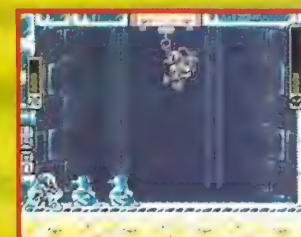
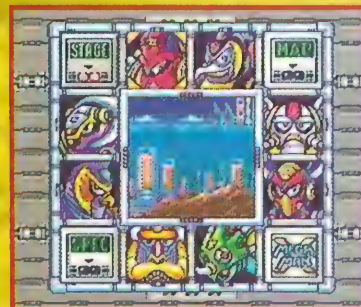
Los poseedores de una Super Nintendo dejarán pronto de echar de menos al personaje más versionado por la compañía de la gran "N".

MEGA MAN X



Los jefes

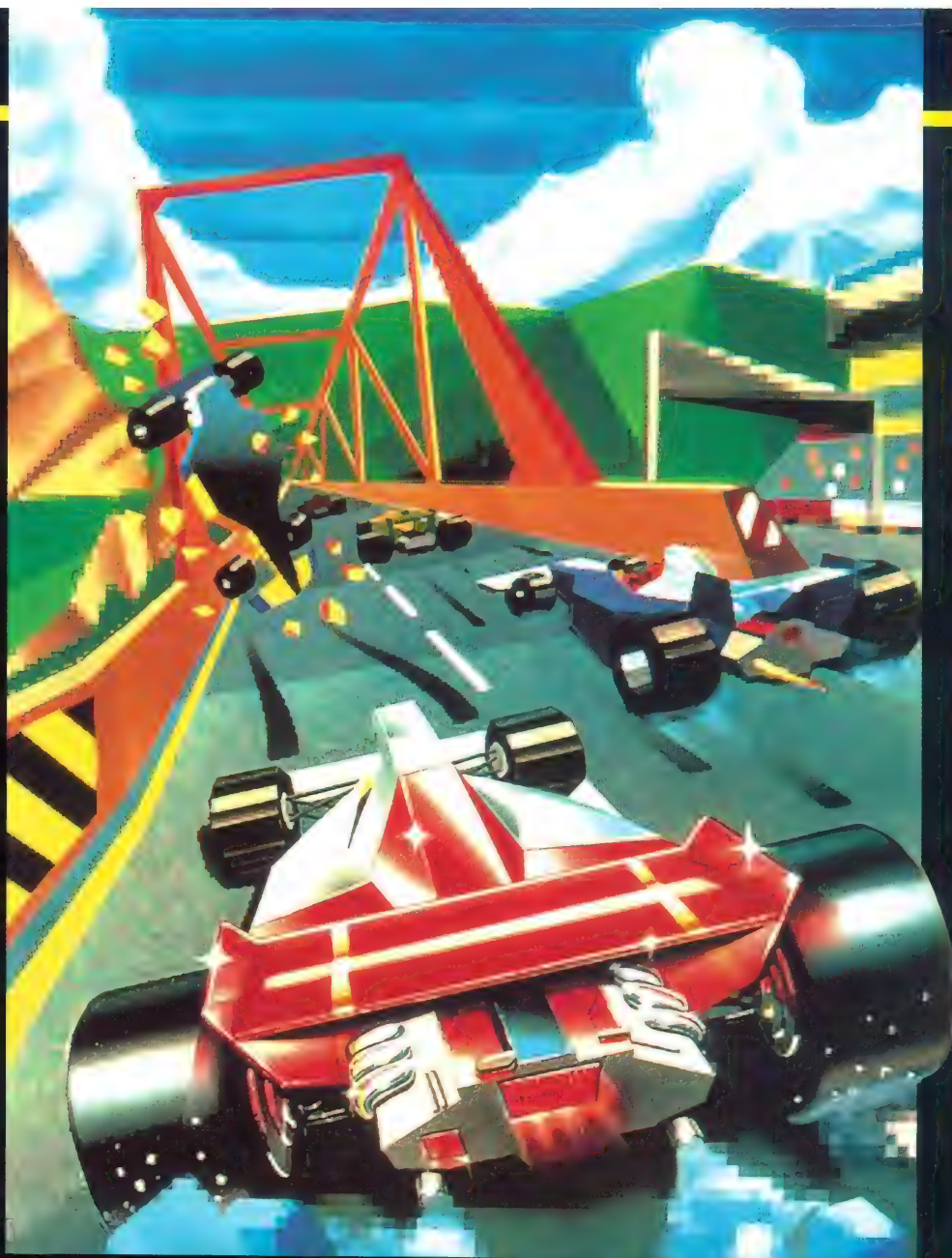
La victoria sobre los originales jefes fin de nivel os proporcionarán el arma con la que ellos hayan luchado. Una excelente manera de aumentar vuestro arsenal hasta haceros invencibles.



LO MÁS

NUEVO

A VELOCIDAD DE VÉRTIGO



Una vez más nos encontramos ante un acontecimiento clave en la joven historia de los videojuegos. Al igual que sucedió en su día con la aparición de las consolas de 16 bit, el lanzamiento del Mega CD o la salida al mercado del juego «Star Fox», este cartucho marcará un hito en el vertiginoso desarrollo de este sector. Básicamente se trata de un juego de coches (o «racing-game» como les gusta decir a ingleses y americanos), pero en el fondo es mucho más que eso.

«Virtua Racing» es el primer juego para Mega Drive que lleva incorporado un coprocesador matemático similar al chip Super FX de Nintendo. Este D.S.P (Digital Signal Procesor) ha sido denominado por Sega con las siglas S.V.P. (Sega Virtua Procesor), y consiste en un pequeño chip que aumenta de forma considerable las posibilidades de un cartucho, sobre todo en lo referente al manejo de multitud de polígonos a gran velocidad. Hace unos

meses os hablamos de las funciones y características de este nuevo «invento» de Sega, y ahora vamos a contaros lo que más os interesa: el propio juego.

Para este primer cartucho con el S.V.P. incorporado, Sega ha optado por realizar la conversión de uno de sus juegos de recreativa. Los habituales de los salones arcade conoceréis este exitoso programa, que desde su aparición no ha dejado de congregarse a todo tipo de jugones y mirones en las salas del mundo entero, gracias a sus espectaculares gráficos y su endiablada velocidad, entre otras muchas virtudes. Por eso, antes de nada hay que aclarar que «Virtua Racing» no es un calco de la máquina recreativa (desgraciadamente la Mega Drive TODAVÍA no es capaz de acoger las enormes cualidades técnicas que poseen ese tipo de juegos), sino una conversión para 16 bit. Eso sí, una excelente conversión que os ofrece imágenes jamás vistas hasta el ▶



VIRTUAL RACING

SEGA
MEGA DRIVE



Este cartucho puede suponer un hito en la historia de los videojuegos, pues es el primero para Mega Drive que incorpora el chip S.V.P. Todo un espectáculo gráfico.

Arcade vs consola



4 perspectivas diferentes

Al igual que en la recreativa, en el desarrollo de «Virtual Racing» podéis escoger entre cuatro perspectivas diferentes. Cuanto más lejos estéis del coche, más fácil será la conducción, aunque también menos espectacular. Vuestra es la elección final.



En estas dos imágenes se puede apreciar la diferencia entre la versión de consola (arriba) y el original juego de recreativa (abajo). Aunque la calidad gráfica es muy superior en esta segunda, no por ello hay que dejar de reconocer la excelente versión que Sega ha realizado.



LO M A S

NUEVO



Dos jugadores a escena

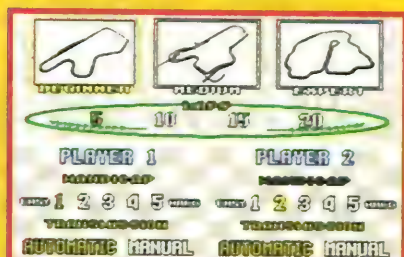
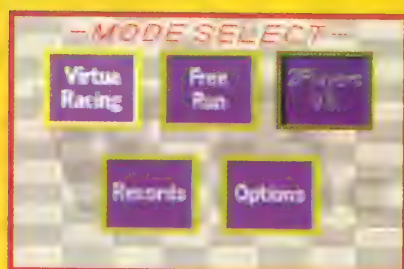
El modo de competición de dos jugadores es uno de los mayores atractivos del juego. Mediante la "split screen" (pantalla partida) cada jugador escoge la perspectiva deseada.



Modos de juego



Además de los tres modos de juego originales, la elección de cualquiera de los tres circuitos y del número de vueltas amplía aún más las posibilidades de competición.



Más datos sobre el S.V.P.

Aunque ya os hablamos en su momento de este nuevo chip de Sega, no estará de más que os refresquemos la memoria y os aclaremos algunas cosas más sobre este tema. El S.V.P. es una pequeña placa de silicio que va incorporada al juego. En realidad, consiste en un coprocesador matemático que permite efectuar operaciones que la Mega Drive, por sí sola, no puede llevar a cabo. La compañía Samsung ha colaborado en la elaboración de este coprocesador, que es capaz de realizar operaciones a una velocidad de 23 MHz, con una capacidad de 23 millones de instrucciones por segundo.

En el juego «Virtua Racing» maneja hasta 4.500 polígonos por segundo, lo que tan solo le permite incluir 16 colores en pantalla. Éste es el único hándicap del S.V.P.: aunque puede colocar hasta 512 colores en pantalla, hacerlo disminuiría considerablemente sus posibilidades en el manejo de polígonos.



► momento en esta consola.

A excepción del apartado técnico, el contenido del cartucho es un calco del juego que ha asombrado en recreativas. De este forma, «Virtua Racing» cuenta con tres modos de juego: "Free Run", en el que el jugador compite en solitario con el objetivo de batir todo tipo de records; "Virtua Racing", una apasionante carrera con 15 rivales en pista; y "2 players VS", una súper adictiva competición para dos jugadores, con la utilización de la "Split Screen" o pantalla partida. El juego cuenta también con tres alucinantes circuitos que contienen distintos trazados. Alguien puede pensar que éste es un escaso número de circuitos para un juego de tal magnitud, pero si tenéis en cuenta que existen tres niveles de dificultad, cuatro perspectivas diferentes que a su vez se convierten en otros tantos niveles de dificultad, la posibilidad de

elegir cambio manual o automático, y la opción de escoger el número de vueltas en el modo "Free Run", las modalidades de competición casi se hacen incontables.

Pero lo más importante es que en cualquier modo de juego os encontraréis con un impresionante espectáculo, en el que vuestro coche se desplazará a una velocidad impensable hasta ahora en una consola, con miles de polígonos moviéndose al mismo tiempo. Esto no significa que la acción se desarrolle de forma confusa y embarullada, sino que todos los movimientos son suaves y están perfectamente elaborados. Además, las posibilidades de juego ya comentadas permiten que pilotos de todos los niveles y edades puedan disfrutar de esta magnífica experiencia, ajustando el juego a su capacidad. Con estas cualidades, no hay duda de que Sega ha acertado de pleno en esta nueva apuesta tecnológica.



Un precio bastante razonable

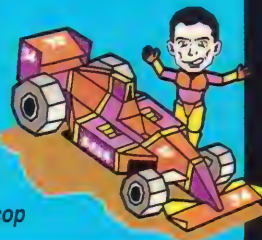
Después de que todos nos quedáramos realmente asustados al conocer el precio que se barajaba para este juego, parece que la cosa no va a ser para tanto. Fuera de nuestras fronteras este cartucho oscilará entre las 16.000 y las 20.000 pesetas, -que era la cifra inicial para su venta en nuestro país- pero Sega España ha hecho un enorme esfuerzo para abaratar el precio y, definitivamente, aquí nos costará sólo 12.900 pts. Desde luego, sigue sin ser una ganga, pero teniendo en cuenta, además, que lleva incorporado el nuevo chip SVP, Sega España ha conseguido que la relación calidad-precio de «Virtua Racing» haya subido muchísimos enteros. Muchas veces.



El mejor juego de coches

Efectivamente, eso es lo que ha conseguido Sega con su «Virtua Racing»: realizar el mejor «racing-game» para consola. De momento, han quedado demostradas las inmensas posibilidades del chip S.V.P., -todo un alarde técnico con el que la Mega Drive se ha superado a sí misma-, y se ha dotado al cartucho de grandes dosis de jugabilidad, con lo que el juego ha quedado bastante completo.

Tan solo se echa en falta un mayor número de circuitos y la posibilidad de realizar competiciones de amplia duración, aunque las diversas modalidades de juego evitan que, a la larga, acabe haciéndose aburrido. Además, es de agradecer que Sega España haya reducido el precio que, aunque sigue siendo alto, se ha equiparado con los últimos lanzamientos «fuertes» del mercado.



Lolocop



En el modo «Free Play», la máquina os indica los diferentes tiempos marcados al paso por diversos puntos de referencia.

¿Te apetece verlo otra vez?



Una de las opciones más espectaculares del juego es la posibilidad de repetir el recorrido, bien con diferentes cámaras (al estilo de la televisión) o bien a vista de pájaro. En cualquier caso, una gozada.

MEGA DRIVE



**ARCADE
SEGA
Sega**

**Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 0**

**Nº de fases: 3 circuitos
Niveles de Dificultad: 3**

**Continuaciones: 0
Megas: 16**

Gráficos

La sensación de velocidad es impresionante, con más de 4.000 polígonos moviéndose a un tiempo.

95

Música

No es ninguna maravilla, pero tampoco desentonan con el resto del juego.

83

Sonido FX

Dentro del altísimo nivel, quizás es el aspecto menos logrado de todos. Aun así, están bien realizados.

86

Jugabilidad

El manejo es sencillo y las innumerables modalidades de juego se ajustan a cualquier jugador.

93

Adicción

La opción de dos jugadores es ultra-adictiva, así como los demás modos de juego. Si hubiera más circuitos...

87

Total

Sega ha reunido en este juego lo mejor de sí misma: alta tecnología, perfecta jugabilidad y grandes dosis de adicción.

92

Lo Mejor

- El primer juego con el chip S.V.P nos hace concebir grandes esperanzas para el futuro.
- Su enorme parecido con la recreativa.

Lo Peor

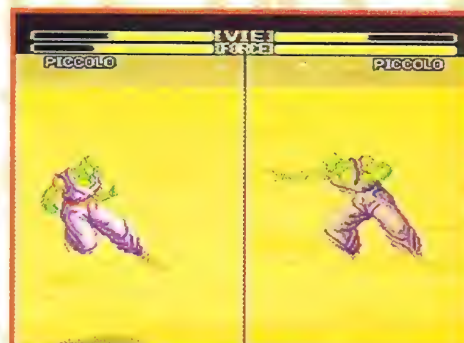
- Tan solo el escaso número de circuitos.

LO MÁS

NUEVO

WII SUPER NINTENDO

DRAGON BALL Legend of Saien



UNA LEYENDA SIN FINAL

Dragon Ball se ha convertido en un fenómeno de masas que ha ganado adictos a marchas forzadas. Todo empezó con una serie de comics que alargó sus tentáculos hasta llegar a la televisión, y luego a las consolas. No hace falta recordar el revuelo que levantó la primera parte vídeo-jugable de «Dragon Ball Z» en nuestro país: los seguidores de la serie no cabían en sí de gozo y los amantes de los juegos de lucha veían en él un nuevo estilo dentro de su género preferido. Aparentemente, se contentaba a todos con un cartucho de gran calidad y 16 megas plagados de luchadores, que evolucionaban magia en ristre por una innovadora pantalla partida. Mejorarlo parecía imposible, pero se ha logrado. Así, Goku retoma los mandos de Super Nintendo para asombrar a todos con una gran explosión de jugabilidad.

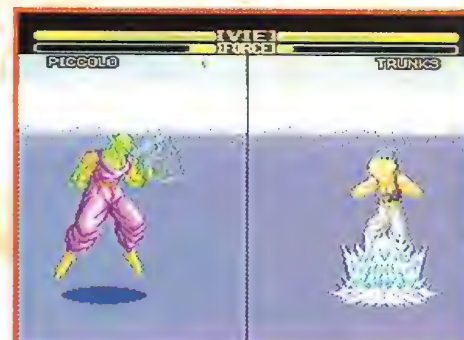
Como estaréis casi hartos de leer, «Dragon Ball Z 2» repite la estructura de su antecesor. Es un arcade de lucha atípico, en el que se recrean a la perfección los enormes decorados que requieren los enfrentamientos entre estos guerreros superiores. La pantalla sigue manteniendo el formato «Split Screen». Sin embargo, el esquemático «radar» de la primera parte se ha mejorado, al sustituir los cuadros por réplicas exactas de los personajes. Además, las súper magias no sólo han aumentado en espectacularidad, sino que además pueden ser lanzadas en diagonal. Interesante, ¿verdad?

Pero quizá lo más innovador sea el modo Historia, que se desarrolla en forma de aventuras independientes bajo la estructura de un episodio televisivo. En esta modalidad podéis elegir entre cuatro luchadores: Piccolo, Vegeta, Gohan y Trunks. La historia se estructurará en virtud del jugador elegido, de los resultados de cada combate y de las decisiones puntuales que toméis. Esta situación crea una trama llena de alternativas y repleta de diálogos, que puede tener un final diferente dependiendo de un elevado número de factores.

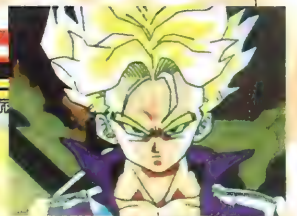
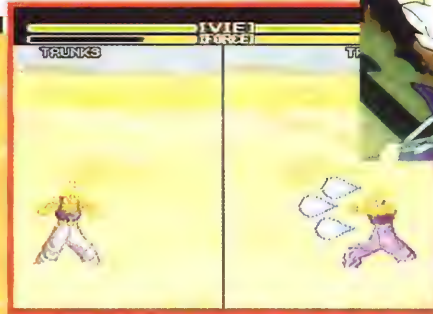
Los otros modos de juego son el Versus, en el que podréis elegir entre diez guerreros, y la opción Torneo. Sumadle a todo esto las magias más espectaculares, los efectos sonoros más reales y unos escenarios de cómic, y tendréis el cartucho más completo en lo que se refiere a Dragon Ball. Ha habido que esperar hasta junio, pero ha merecido la pena.



Si creías que con una Honda Vital ibas a derrotar a tu rival, te has equivocado. El ha pensado lo mismo, y ahora todo depende de tu Fuerza Cósmica.



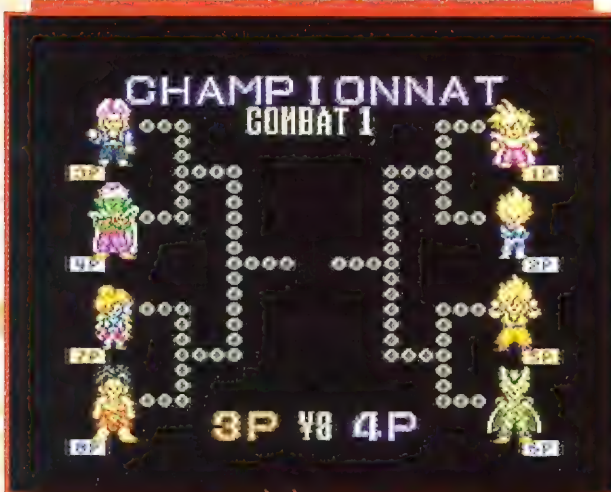
En este cartucho los escenarios también participan en la lucha, de manera que podrás sumergirte en el mar o arrojar a tus enemigos contra las rocas.



Trunks



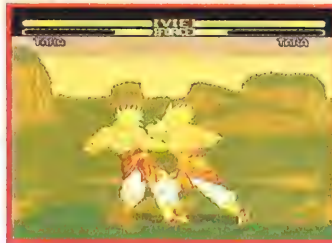
En el primer Dragon Ball, Trunks era uno de los enemigos finales. Pues bien, en esta ocasión le podemos seleccionar desde el principio para jugar en el Modo Historia. Es uno de los guerreros más completos tanto en ataques cuerpo a cuerpo como en variedad de golpes mágicos.



El Modo Torneo permite la posibilidad de crear un campeonato con ocho luchadores. Los guerreros pueden repetirse, es decir, los ocho jugadores pueden competir con el mismo guerrero. Una vez seleccionados, la máquina hará las emparejamientos. El Torneo se desarrollará mediante eliminatorias, de manera que el que pierda quedará apeado, y el ganador pasará a la siguiente ronda.

Tara

Tara es uno de los personajes nuevos y se sabe muy poco de él. Pertenecce a un grupo de Piratas dispuestos a destruir la Tierra, y hace su aparición en el segundo episodio del Modo Historia. Su fuerza física y su imponente tamaño le convierten en un guerrero terrible, sobre todo en el cuerpo a cuerpo. Sólo le podréis seleccionar en el Modo Versus y en el Modo Torneo.



El padre de Trunks se presenta como uno de los héroes del Modo



Historia. No hace falta que os recordemos sus increíbles habilidades guerreras. Aunque es más lento que Trunks, su Fuerza Cósmica y Vital le sitúan entre los más grandes luchadores Z. Sus combinaciones de golpes (que no gastan magia) son demoledoras.



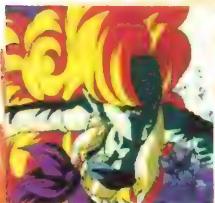
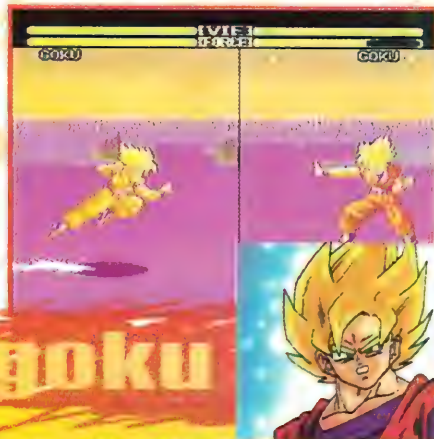
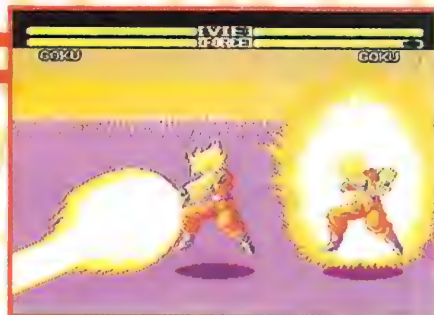
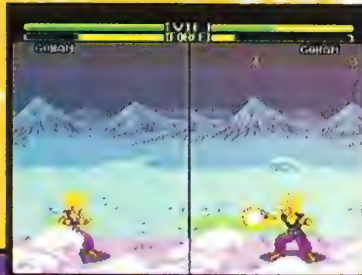
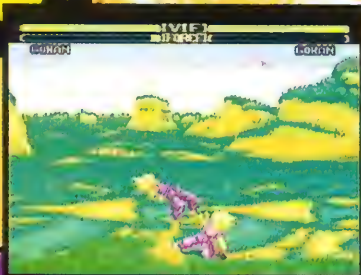
Vegeta

LO MÁS **gohan** NUEVO

Gohan, convertido en un poderoso Súper Guerrero, es otro de los encarga-



dos de salvar la Tierra en el Modo Historia. Aunque muy poderoso, su verdadera fuerza reside en sus rápidas reacciones y fulgurantes ataques.

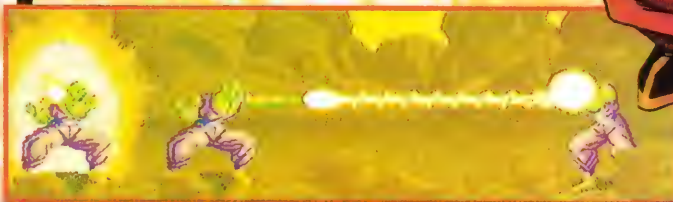
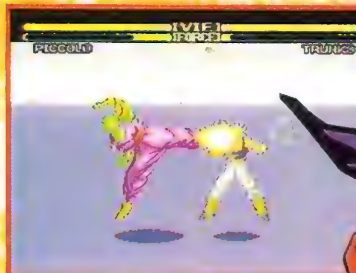


Esta nueva luchadora es la jefa de los piratas que quieren invadir la Tierra. Es capaz de engañar a cualquiera con su depurada técnica en el arte del disfraz. Sus imprevisibles ataques, aunque de escaso poder, van mermando poco a poco la resistencia de sus enemigos. Además, su barra mágica se recarga con facilidad.



piccolo

Piccolo es, junto con Cell, el personaje más completo del juego. Participa en el Modo Historia como héroe rescator. Su poder se manifiesta en su gran variedad de técnicas mágicas y en la dureza de su combate cuerpo a cuerpo. Un enemigo muy temible.





Goku, el héroe por excelencia de Dragon Ball, no podía faltar en este cartucho. Aunque no participa directamente en el Modo Historia, sí que lo podréis elegir en el resto de modos de juego. Al convertirse en Súper Guerrero ha desarrollado al máximo sus poderes, de tal modo que es capaz de realizar combinaciones rapidísimas de golpes antes de lanzar su famoso "Kahameha". Es realmente difícil acabar con él.



Poderoso de verdad, Cell ha vuelto convertido en un ser perfecto. Ha aprendido nuevas técnicas capaces de pulverizar al contrario en déci-



mas de segundo. Gracias a ellas, aprovechará cualquier oportunidad para lanzar a su enemigo al suelo con una serie de golpes imparables.

Cell



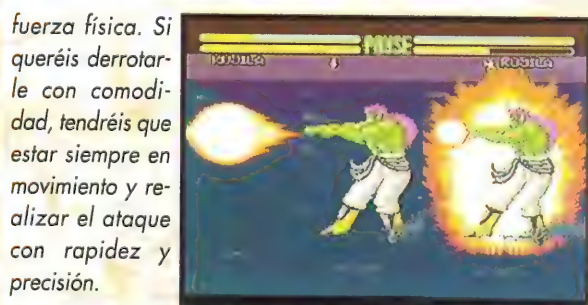
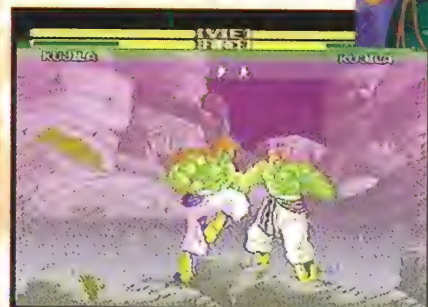
Cell viene acompañado por un grupo de pequeñas copias de sí mismo. Si en el Modo Historia perdéis el primer combate con Cell, tendréis que luchar contra este correoso personaje. Pero no es difícil derrotarle si os mantenéis lejos de sus ataques cuerpo a cuerpo.



Kujila



Es el brazo derecho de la inteligente Aki. Lento de reflejos, cuenta sin embargo con una increíble



fuerza física. Si queréis derrotarle con comodidad, tendréis que estar siempre en movimiento y realizar el ataque con rapidez y precisión.



pequeño Cell

LO MÁS NUEVO

La historia

El Modo Historia os plantea varios retos que debéis resolver luchando y eligiendo opciones. Los textos aparecen en francés, un idioma un pelín más fácil que el japonés.

Suma y sigue

Dragon Ball sigue en su línea habitual de cosechar éxito tras éxito. ¿Será por el atractivo argumento, por la fuerza interna de los personajes o simplemente porque lo bueno es bueno bajo cualquier forma? Lo cierto es que la atracción que provocan las famosas Bolas Mágicas arrasa a su paso.

El cartucho es completo, complejo y apasionante. Tiene fuerza y rezuma espectáculo. Y es que no se puede pedir más: los guerreros que nos alucinan frente a la tele, una técnica casi perfecta y una inagotable fuente de diversión.

Teniente Ripley



SUPER NINTENDO



ARCADE BANDAI

Bird Studio Sueisha

Nº jugadores: 1 ó 2

Vidas: 1

Nº de fases: 10

Niveles de Dificultad: 4

Continuaciones: Infinitas

Megas: 16

Gráficos

Decorados, luchadores y efectos visuales han sido bien cuidados: es como estar frente a la tele.

96

Música

Buenas melodías, siempre a tono con el desarrollo de la acción. Merecen ser tenidas en cuenta.

92

Sonido FX

Los golpes y los gritos digitalizados, por supuesto en japonés, ambientan el cartucho a la perfección.

90

Jugabilidad

El tamaño de algunos guerreros dificulta el control al principio. Pero luego todo será diversión.

93

Adicción

El modo Historia tiene un interesante planteamiento. Añadid las otras opciones y tendréis juego para largo.

94

Total

Si no os ha bastado con la serie y los comics, ahora podréis vivir en vuestras carnes toda la fuerza de los Super Guerreros.

93

Lo Mejor

- La originalidad del modo Historia.
- Poder elegir entre diez guerreros, algunos hasta ahora desconocidos.
- El inequívoco "sabor Dragon Ball".

Lo Peor

- Que no os gusten los juegos de lucha, y menos aún los "atípicos".

LO MEJOR PARA TU NES™

¿Te suena?

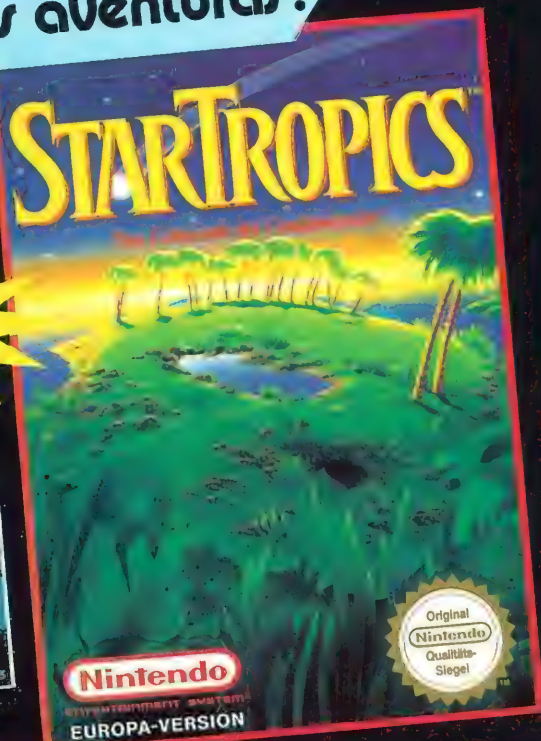
Graba
tu partida



Kirby's Adventure

¿Buscas aventuras?

Graba
tu partida



Star Tropics

¡Ya están aquí las tres novedades
más fuertes para tu consola Nintendo!
Pídelas en tu tienda habitual.

¿Quieres acción?



Mega Man 4

Con Opción
de Password

Nintendo

**ENTERTAINMENT
SYSTEM®**



SPACO, S.A.

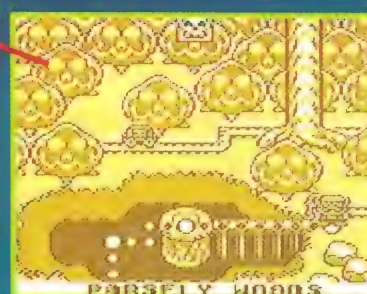
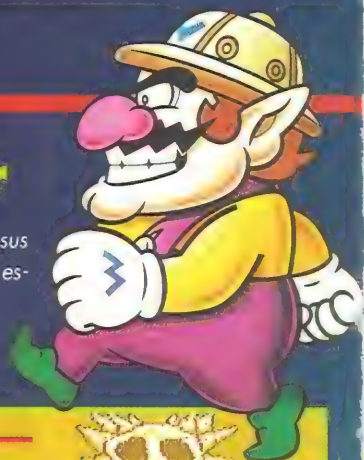
Avda. de la Industria 8, 28760 Tres Cantos (Madrid)
(91) 8036625 (8 líneas) - Fax. (91) 8033576 - 8032245

LO MÁS

NUEVO

Todo un mundo por descubrir

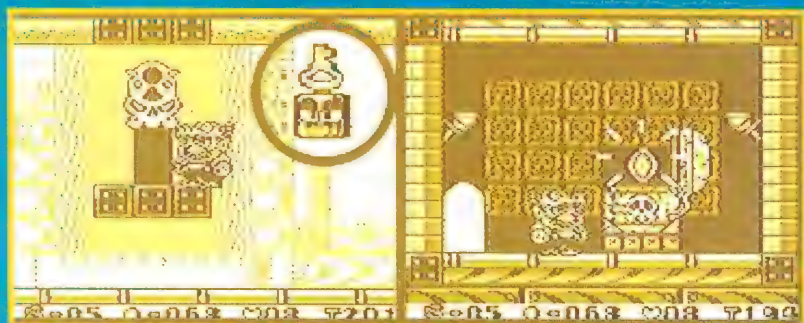
Wario no puede conformarse con avanzar nivel a nivel. Va a tener que demostrar sus más ocultas habilidades para abrir nuevos caminos y descubrir sorprendentes fases escondidas. Para ello, tendrá que volar, bucear y saltar por lugares en apariencia cerrados. Cada punto marcado con un círculo indica el principio de un nuevo camino, aunque no es nada fácil dar con su entrada. ¿Podrá descubrirlo todo?



Los tesoros

Si Wario quiere disfrutar de un final feliz, tendrá que acumular la mayor cantidad posible de riquezas. Por un lado están las monedas de oro, que podrá recoger mientras juega, para al final del nivel guardarlas en su contenedor. Pero más importantes incluso que éstas son los tesoros. Las joyas que Wario debe recuperar están custodiadas por puertas calavera con cerradura. Primero hay que encontrar la llave y luego llevarla hasta la puerta. Estas entradas pueden hallarse en todos los niveles. Cuando pierda sus vidas, perderá también un tesoro y, si no tiene, la mitad de las monedas.

El anti-héroe por excelencia, Wario va a tratar de emular a su gran enemigo Mario. Para ello, protagoniza un cartucho que contiene abundantes sorpresas, muchos caminos por descubrir y, sobre todo, largas horas de diversión.



Q

uién nos iba a decir que Wario, el malvado enemigo de Mario, iba a robar al fontanero italiano los

favores de la factoría Nintendo. Ha tenido que engañar a mucha gente para conseguir el papel protagonista en uno de los cartuchos más esperados para Game Boy, «Super Mario Land 3», pero hay que rendirse ante la evidencia y reconocer que ser «el malo» no es obstáculo para convertirse en un genial protagonista de videojuegos.

El argumento se aleja de nobles rescates y de princesas en apuros. Wario ha urdido un plan casi perfecto para recuperar la estatua de oro de la Princesa, y si de paso roba el tesoro a los Piratas de la Isla Kitchen... Un plan perfecto si no fuera porque el capitán de los piratas, Syrup, supera en rudeza al mismísimo Wario.

La Isla Kitchen está formada por bahías y cavernas que nuestro villano tiene que recorrer de cabo a rabo. Cada zona se encuentra dividida en varios niveles, que están señalados con un punto sobre el mapa. Cuando Wario acabe con uno de estos puntos, se abrirá un nuevo camino ante él. Y al final del último nivel de cada fase aguardará uno de los extraños lugartenientes de Syrup.

Pero cómo no, lo prioritario para Wario será llenar el bolsillo como sea. Repartidas por toda la isla hay cientos de monedas, algunas de las cuales están escondidas en bloques o protegidas por los enemigos, que él deberá coger y depositar en su cofre particular. Eso sí, cada vez que pierda sus cinco vidas, la mitad de sus riquezas desaparecerán.

Nadar, volar, pisotear, empujar, romper y, por supuesto, saltar serán algunas de las habilidades que Wario deberá explotar. Todo esto sin olvidar las ayudas que le darán los calderos mágicos, capaces de convertirle en un reactor, un toro o un dragón escupidor de fuego. Y a fe que le harán mucha falta, porque si bien Wario se las promete muy felices, lo cierto es que su viaje por la Isla Kitchen no será precisamente un dulce camino de rosas.

CON W DE "WICTORIA"

WARIO LAND Super Mario Land 3

NINTENDO
GAME BOY



LO MÁS NUEVO

El monedón



Hacia la mitad de cada nivel, Wario puede encontrar un cráneo cornudo con una ranura superior. Si tira del mando hacia arriba y pulsa el botón B, diez de sus monedas se convertirán en un enorme monedón. Introduciendo el monedón en la ranura, salvará lo que ya lleve recorrido de la fase. Y si la salida se encuentra cerrada,

tendrá que utilizar el mismo sistema.

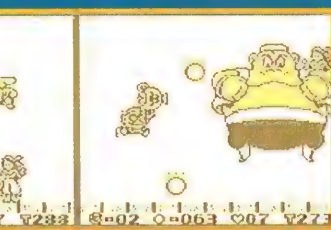


Esos increíbles enemigos

Al final de cada fase, Wario deberá enfrentarse a uno de los guardianes de Syrup. Cada uno de estos jefes tiene unas características propias muy distintas a las de los demás. De hecho, Wario tendrá que estudiarlos bien antes de intentar eliminarlos.

Como es de suponer, la dificultad se va incrementando según se avanza de fase, y el último enemigo, el genio de Syrup, pondrá en más de un apuro a nuestro enfadado protagonista.

Pero no adelantemos acontecimientos, porque en realidad todos se las traen. Fijaos en la pantalla superior derecha. Esa enorme cara rompe el suelo con la lengua mientras lanza pedruscos por la nariz. Una tontería de nada.



Los poderes de los Calderos Mágicos



Wario siempre empieza su aventura con un casco básico y con un tamaño respectable. Este casco le permite usar su fuerza corporal para barrer a los enemigos y destruir bloques. Si en estas circunstancias es golpeado por un enemigo, perderá el casco y el tamaño, y con ellos su fuerza corporal. Lo único que podrá hacer será saltar sobre los enemigos y transportarlos como armas arrojadas.

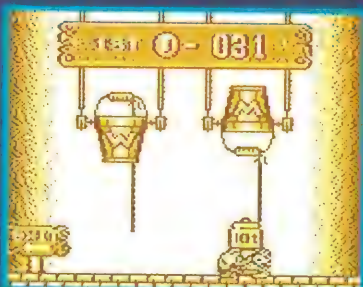
El Casco del Dragon dará a nuestro héroe la facultad de escupir una andanada de fuego, capaz de destruir cualquier objeto o enemigo incluso bajo el agua. El Casco Toro duplica su fuerza corporal, pudiendo romper bloques que estén debajo, clavarse en el techo y atontar a los enemigos si se lanza contra el suelo. El Casco Reactor le permite volar mientras mantengas apretado el botón.



La otra forma de ganar dinero



Después de cada nivel podéis arriesgar vuestras riquezas participando en dos imprevisibles juegos. El primero os permite duplicar hasta tres veces el oro que transportéis. Basta con tirar del cubo y rezar para que os caiga encima una bolsa de oro. En el segundo podéis ganar hasta cinco extras si atináis a vuestros enemigos con las bombas.



Los bloques sorpresa

Al golpear los bloques con admiración podéis desencadenar grandes cambios en el mapeado. Unas veces lograréis abrir un nuevo camino, otras llenaréis las fases de agua y hasta es posible que logréis una moneda por valor de cien piezas de oro o tres vidas extra. Según avancéis iréis descubriendo muchos de estos imprescindibles bloques.



Tan divertido como imaginabas

Con «Wario Land» se nos ofrece la posibilidad de disfrutar de un completo juego de plataformas con todo el «sabor Mario», pero con un aire distinto y fresco. El cartucho tiene chispa y, lo que es más importante, la facultad de ir enganchando con fuerza creciente.

Esas virtudes que todos hemos admirado de la saga Mario (grandes mapeados, entradas secretas, tesoros escondidos...) se mantienen para avivar continuamente el interés, reforzando la diversión que por sí mismo provoca un buen juego de plataformas. A base de salvar te lo puedes acabar pronto, pero ¿será el final que esperabas o acaso tendrás que jugar y rejugar para dar con todos sus secretos?

Tte Ripley



GAME BOY



PLATAFORMAS NINTENDO Nintendo

Nº jugadores: 1

Vidas: 5

Nº de fases: 7

Niveles de Dificultad: 1

Continuaciones: Grabar

Megas: 2

Gráficos

A pesar del gran tamaño de los sprites, no se pierde visibilidad ni se provocan saltos a ciegas.

92

Música

Simpáticas melodías acordes con los escenarios y la situación. Es decir, muy en la línea Mario.

90

Sonido FX

Muchos y variados efectos sonoros que remarcan cada una de las acciones de Wario y sus enemigos.

90

Jugabilidad

Divertido y de fácil manejo. Algunos pasajes pueden resultar muy complicados, pero ninguno es imposible.

94

Adicción

Al principio puede resultar extraño y soso, pero cuando cojáis el tranquillo a los mundos ocultos...

94

Total

Toda la genialidad de Mario escrita con W. Si queréis disfrutar a tope con un gran juego de plataformas, éste es vuestro cartucho.

93

Lo Mejor

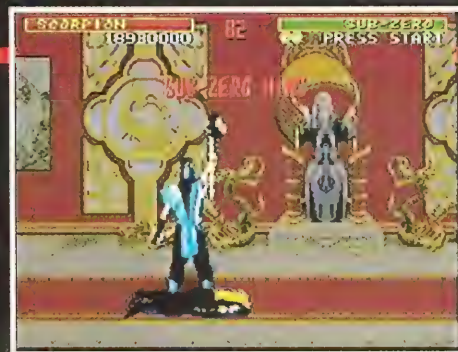
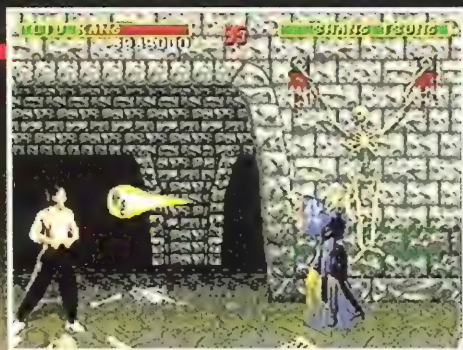
- La dificultad de encontrar todos los tesoros hace que el juego tenga interés en todo momento.

Lo Peor

- Que a base de salvar, pueda acabarse demasiado pronto.

LO MÁS

NUEVO



MORTAL KOMBAT

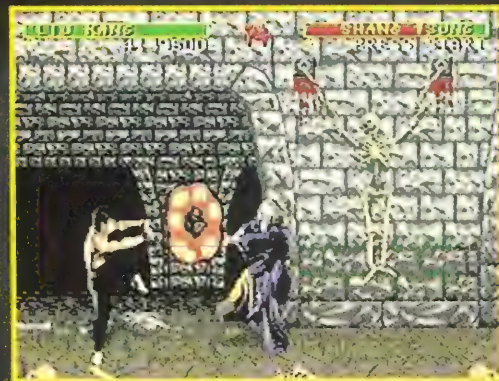
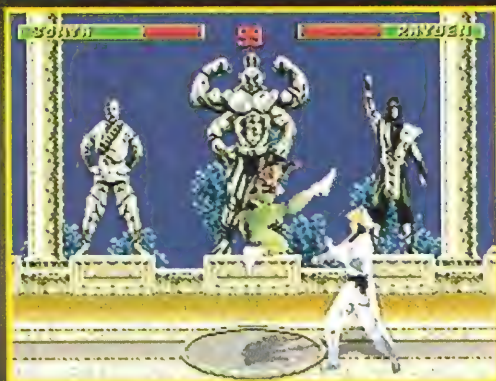
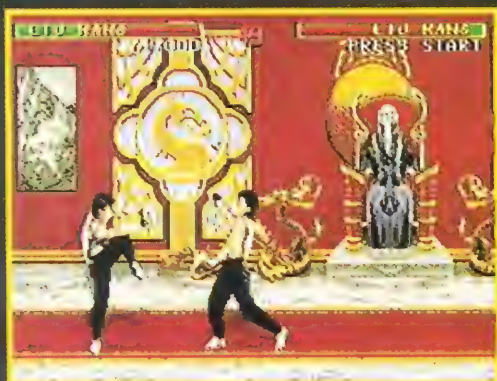
MEGA CD

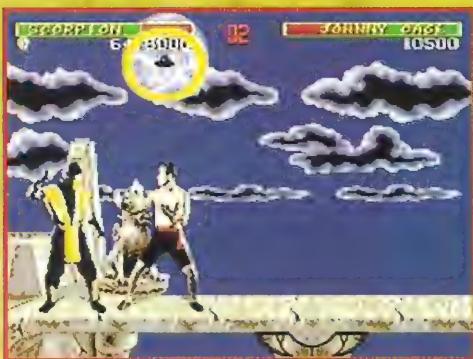
LA
LUCHA
MÁS
REAL

Al comentar la versión para Mega CD de «Mortal Kombat», es necesario hacer una detallada comparación (aunque éstas siempre pueden resultar odiosas) con el cartucho para Mega Drive en el que se ha basado. Ya desde el comienzo es evidente que las novedades existen, aunque bien es cierto que no afectan para nada al desarrollo del juego. Es decir, la estructura sigue siendo la misma de Mega Drive, basada en dos

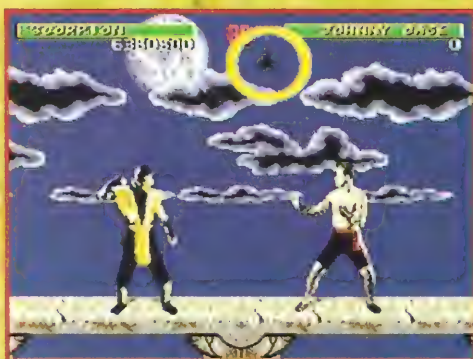
modos de juego (Torneo y Versus), cinco niveles de dificultad, igual número de luchadores con golpes simples y especiales, los espectaculares fatalities, exóticos escenarios y zonas de bonus donde podréis demostrar vuestra fortaleza rompiendo, al más puro estilo oriental, barras de distinta dureza.

Una marchosa introducción repleta de imágenes digitalizadas, en la que una multitud de chavales se encaminan hacia el lugar donde se encuentra Mortal Kombat, es la primera novedad reseñable del programa. Además, el aspecto gráfico sí que ha sufrido ►





EL PUENTE



Si eliges para tus combates al misterioso ninja Scorpion, te llevarás una simpática sorpresa en el escenario del puente (The Pit). Sobre el cielo del monte Shaolín aparecerán las siluetas de una bruja, un ovni e incluso Papa Noel en su trineo de renos. Una genialidad de los chicos de Acclaim para suavizar un juego tan intenso como éste.

Más «Mortal» que nunca

Un arcade como «Mortal Kombat» es terreno abonado para realizar un programa de lujo. Y eso es más o menos lo que Acclaim ha conseguido con esta nueva versión para el Mega CD de Sega.

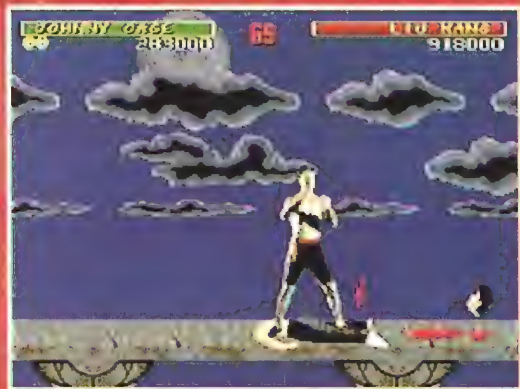
Cierto es que hay algunos golpes especiales que han perdido cierta espectacularidad respecto a su más cercana referencia en Mega Drive, pero en general el cartucho se convierte un muy digno representante del género de lucha que conseguirá que los incondicionales del género disfruten repartiendo mamporros a diestro y siniestro, envueltos además en una música muy acorde con el tema.



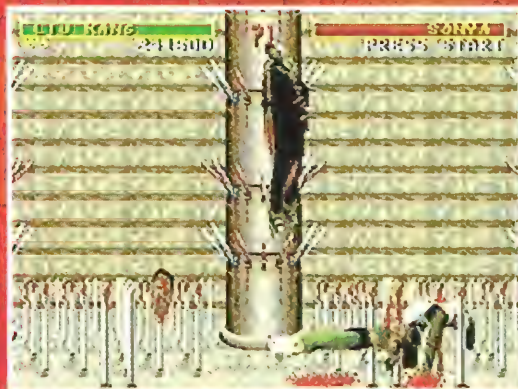
Boke



MODO GORE, SIN CLAVES NI TRUCOS



Acclaim ha aprendido de la experiencia y ha decidido incluir el Modo Gore también en esta penúltima entrega de «Mortal Kombat». Pero lo más curioso del tema es que «líquido de la vida» aparece sin necesidad de clave alguna, es decir, está presente desde el primer combate



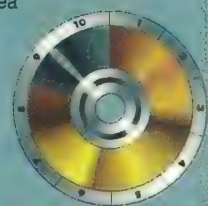
hasta el último. No podía ser de otra manera: Acclaim ha optado por mantener intactas todas las características que le dieron tanto éxito al original para recreativo. Eso sí, por muy reales que parezcan las imágenes, hay que recordar que se trata simplemente de un juego.



Un juego que le aporta toda la acción que le faltaba al Mega CD

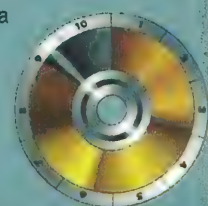
GRÁFICOS CD

Un juego como éste, basado en digitalizaciones, adquiere mayor nitidez en un soporte de disco compacto. El realismo gana muchos enteros con esta mejora del nivel gráfico, especialmente de los personajes. En contrapartida, nos muestra unos golpes especiales menos efectistas, tal vez sea por conocidos, y sobre todo mantiene esa lentitud de lectura que amenaza con ser algo habitual en el CD.



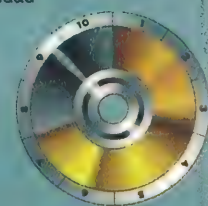
SONIDO CD

La calidad de sonido del disco compacto ha sido perfectamente aprovechada en los distintos efectos sonoros que se suceden durante el combate. Los golpes suenan más reales que nunca, y la nitidez de la digitalización es tal que parece que los luchadores pelean a tu lado. Es muy completo en este aspecto; tanto, que incluso se oye el sonido de la sangre cuando gotea en el suelo.

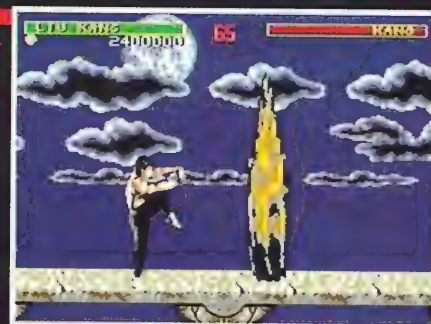
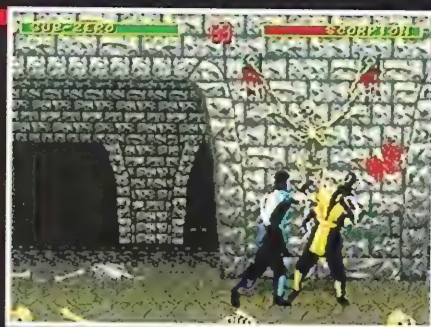


MEMORIA CD

Tal vez sea que nos habíamos hecho demasiadas ilusiones con la conversión para Mega CD del arcade de lucha más esperado de todos los tiempos. Pero el caso es que una buena intro, las digitalizaciones de la presentación o el final del modo torneo no bastan para completar la capacidad del Mega CD, especialmente porque son aspectos que no influyen en el desarrollo del juego en sí.

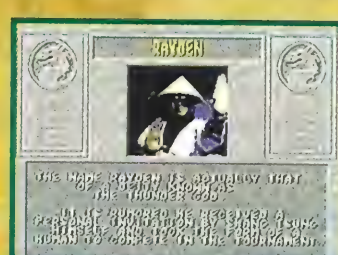
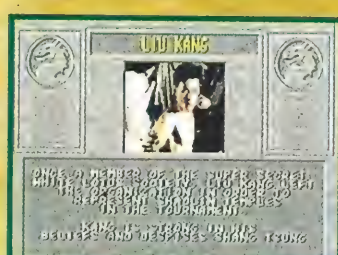
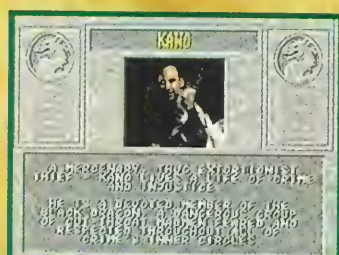
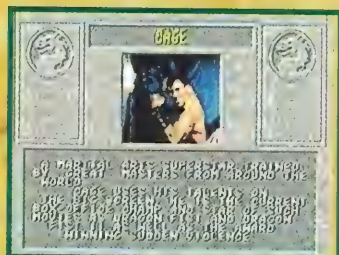


LO MÁS NUEVO

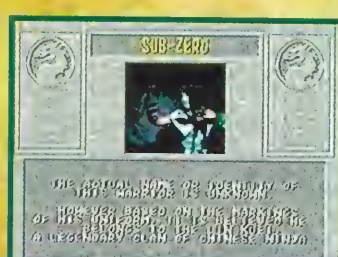
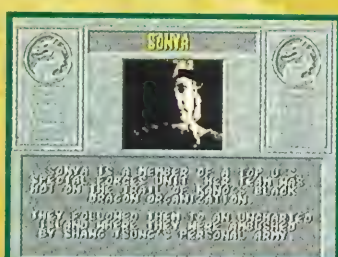
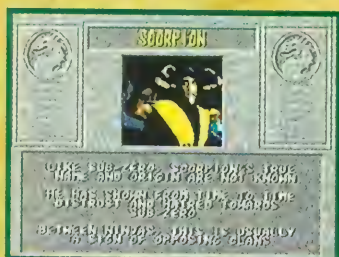


Esta llama será la señal de tu victoria sobre el primer luchador en los combates de resistencia.

LOS SIETE MAGNÍFICOS



La presentación de los siete participantes en el Torneo Shaolín tiene lugar en la demo. Os sorprenderá gratamente ver cómo las imágenes cobran vida, realizando algunos movimientos antes de hacerse fijas. El realismo de este programa gana muchos enteros con esta presentación, que te introducirá en la trama sin poder evitarlo.

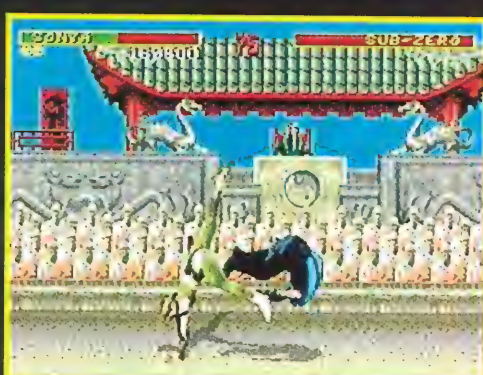
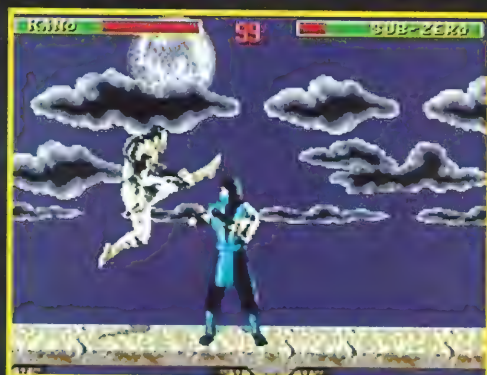


► importantes cambios. Así, la presentación de los personajes, que aparecerá si mantenéis un tiempo encendido el Mega CD sin pulsar Start, ha introducido digitalizaciones en movimiento, y el final del juego también guarda alguna sorpresa en este aspecto.

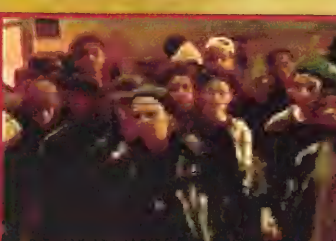
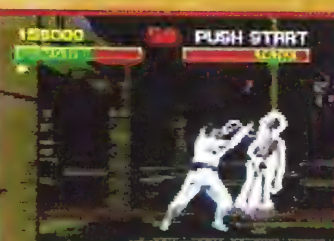
Aunque hay que reconocer que las innovaciones resultan vistosas, no afectan para nada a la mecánica de juego. Este hecho decepciona a todos los luchadores consoleros que esperábamos un «Mortal Kombat» para CD bastante mejorado respecto al de Mega Drive en los aspectos básicos del programa. Es decir, más

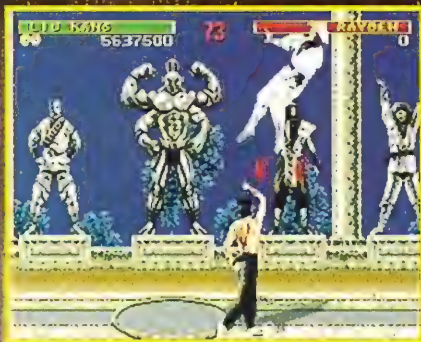
golpes especiales para cada luchador, algún escenario distinto, e incluso nuevos personajes, aunque esto supondría un replanteamiento completo del juego. Pero por lo visto no habrá más remedio que esperar a «Mortal Kombat II» para disfrutar con cambios de esta índole.

Y para terminar, una buena noticia. El Modo Gore, dejando atrás absurdas polémicas, ha sido incluido directamente en el juego, sin necesidad de códigos, passwords o claves que lo enmascaren. Al fin y al cabo, al final todo se sabe...

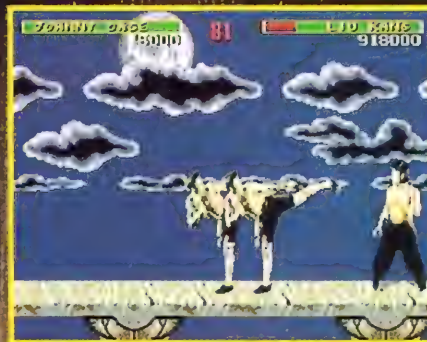
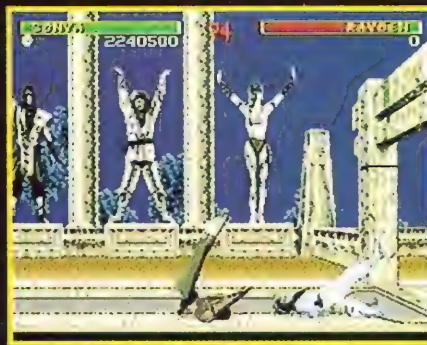


INTRO CD

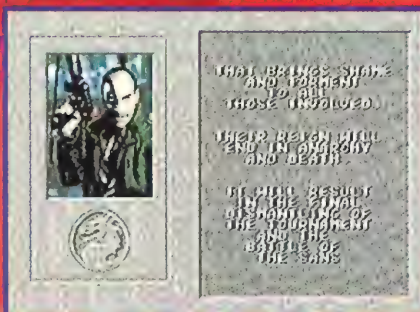




Una intro total, la inclusión de imágenes digitalizadas y el Modo Gore directo son las novedades a destacar respecto a la versión MD.



¡VICTORIA!



La victoria de estos increíbles combates del torneo Shaolin estará premiada con unas geniales imágenes digitalizadas en movimiento, acompañadas de un texto donde se explica que es lo que has conseguido al hacer vencedor al luchador elegido.



Los bonús están concebidos como una prueba de concentración y fortaleza. Cada tres combates ganados tendrás la oportunidad de demostrar tu estado de forma.



El escurridizo ninja vestido de verde, más conocido como Reptil, no podía faltar en esta conversión. Debes luchar en solitario para poder enfrentarte a él.



El fenómeno Mortal Kombat ha sido fielmente reflejado en la introducción para disco compacto. La película nos muestra a cientos de chavales que coinciden en un punto de la ciudad, donde encontrarán algo que une a todos ellos: su pasión por la lucha arcade sin límites, por el realismo de un juego que se ha convertido en un mito, por el «Mortal Kombat».



LUCHA ACCLAIM Buenavista

Nº jugadores: 1 ó 2

Vidas: 1

Nº de fases: 12

Niveles de Dificultad: 5

Continuaciones: De 1 a 6

Gráficos

Se ha mejorado la definición de los escenarios, aunque algunos golpes pierden espectacularidad.

90

Sonido

La música y especialmente los efectos de sonido mantienen muy buen nivel.

92

Jugabilidad

Gran rapidez de movimientos y, sobre todo, facilidad para realizar los golpes especiales.

91

Adicción

Los 5 niveles de dificultad, 2 modos de juego y las sorpresas harán las delicias de los amantes de la lucha.

91

Total

Si andas buscando un buen juego de "acción", lo tienes ante ti. El mejor -y, de momento, el único- arcade de lucha para Mega CD.

91

Lo Mejor

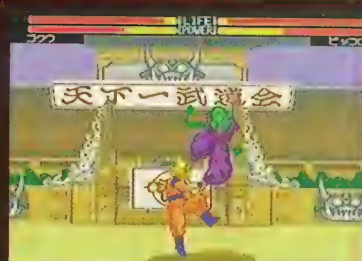
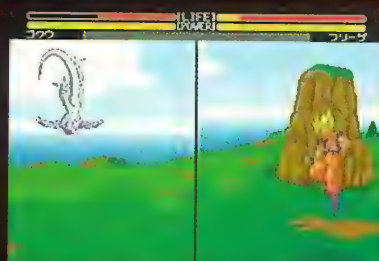
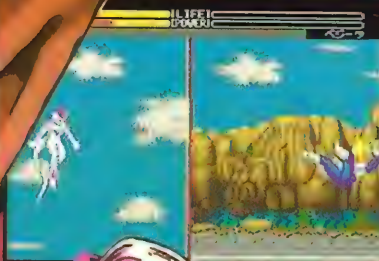
- El realismo de los combates.
- Que hayan mantenido el Modo Gore.

Lo Peor

- No incluye mejoras espectaculares con respecto a la versión Mega Drive.

LO MÁS

NUEVO



SON GOKU, GENIO Y FIGURA

Los impacientes podéis empezar a dar saltos de alegría, y los nerviosos ya no tendréis que morderos las uñas. Porque al fin, Goku y compañía llegan a los 16 bits de Sega dispuestos a repartir habilidades, golpes y magias a diestro y siniestro.

A estas alturas sobran las presentaciones al hablar de Goku, pero por si acaso no estará de más añadir que protagoniza un "one versus one" al estilo «S.F. II». Y claro, un protagonista de este calibre sólo podía llegar acompañado por otros personajes de su altura. Vegeta, Son Gohan, Trunks, Krilin, Piccolo, Cell, el androide C-18, Freezer y dos miembros de sus Fuerzas Especiales componen, junto con el guerrero más conocido del Universo, el brillante elenco de luchadores que toman parte en este juego.

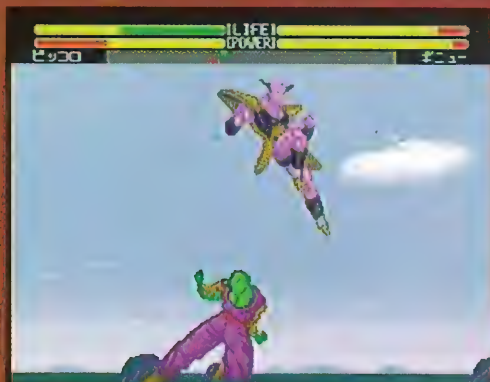
En «Dragon Ball Z» os encontraréis dos opciones de juego, el "Modo Historia" y el "Modo Versus". Si elegís el primero de ellos, el siguiente paso será seleccionar vuestro luchador entre los personajes antes enumerados. Podréis pelear con cualquiera, pero os conviene tener en cuenta un pequeño detalle: el orden de los enfrentamientos varía según el personaje que elijáis y, por lo tanto, también el adversario final. En cualquier caso, y por si teníais alguna duda, el número de combates será siempre el mismo.

Si por el contrario os apetece más enfrentaros con alguien al mejor de tres combates, no lo dudéis, lo vuestro es el "Modo Versus". En él podréis optar por combatir contra la máquina o contra algún amigo, e incluso tendréis la posibilidad de programar un combate en el que seáis simples espectadores, mientras la máquina se encarga de controlar a los dos luchadores. En cualquiera de los casos, tendréis a vuestra disposición a cualquiera de los once famosos personajes de Toriyama, para que puedan medir sus fuerzas. Y puestos a elegir, también podréis seleccionar el escenario de vuestros combates. ¡Hay nada menos que nueve diferentes para que os explayéis a gusto!

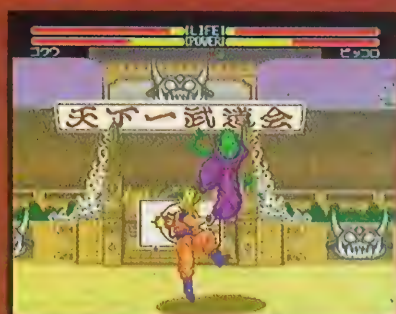
Ahora, únicamente os queda poneros cómodos, conectar el cartucho y prepararos para disfrutar en Mega Drive de toda la fuerza y la emoción de «Dragon Ball Z».

SEGA
MEGA DRIVE

DRAGON

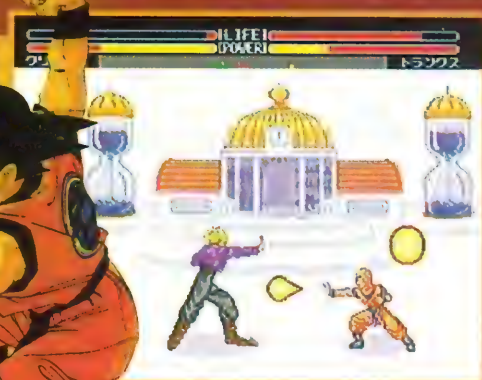


La aparición de Goku y compañía en Mega Drive hace bueno el dicho de "Más vale tarde que nunca", porque rebosa diversión por los cuatro costados.



Modo Historia

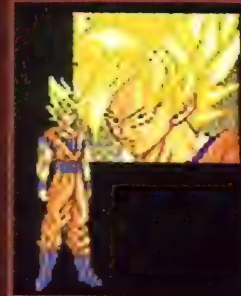
Podéis elegir a cualquiera de los once luchadores para tomar parte en esta modalidad. En ella os enfrentaréis a ocho adversarios que varían según el personaje que hayáis elegido. Como supondréis, deberéis ganar los ocho combates. ¡Ah!, y en la versión Pal los textos vendrán en francés, no en "chinaka".



DRAGON BALL Z

LO MÁS NUEVO

GOKU



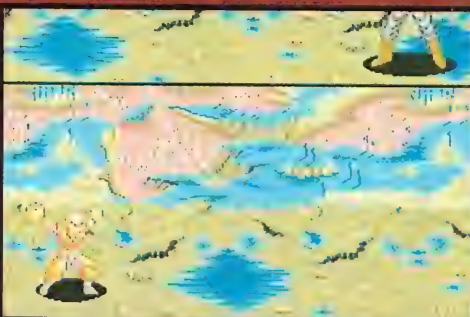
Es el guerrero por excelencia y el más carismático de todos los personajes de Toriyama. Aquí combate siempre como "Súper Guerrero". Su principal arma es la demoledora "onda vital", aunque es capaz de realizar un amplio repertorio de golpes y magias con unos resultados tan eficaces como sorprendentes.



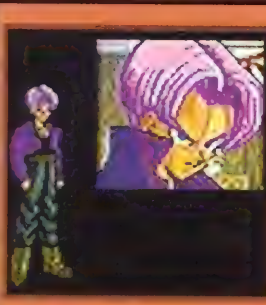
KRILIN



Su entrenamiento fue paralelo al de Goku, bajo la supervisión del Maestro Tortuga Duende. A pesar de su escasa estatura, ha sido capaz de desarrollar una fortaleza fuera de lo común que le permite realizar golpes especiales como éstos.



TRUNKS



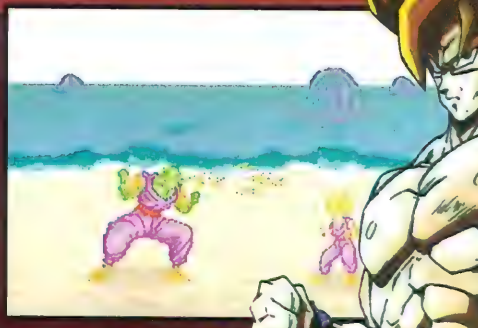
Hijo de Vegeta y Bulma, llegó a la Tierra desde el futuro para evitar una catástrofe mundial. Combina una gran agilidad con la fortaleza heredada de su padre. Al igual que Goku, logró alcanzar la categoría de "Súper Guerrero".



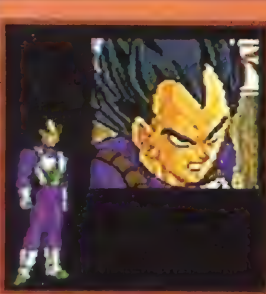
PICCOLO



Aunque sus orígenes son un tanto oscuros, se convirtió en uno de los mejores aliados de Son Goku. Es un audaz guerrero procedente de Namek que aumentó espectacularmente sus habilidades cuando se unió al Todopoderoso.



VEGETA



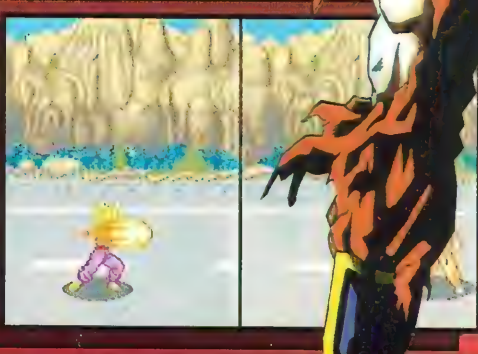
Completo luchador que llegó a convertirse en "Súper Guerrero" tras un exhaustivo y agotador entrenamiento. Es capaz de lanzar discos de fuego, realizar peligrosos ataques desde el aire... y así hasta un total de nueve magias.

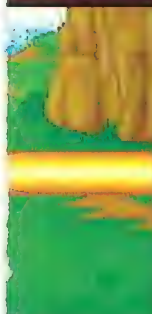


SON GOHAN



A pesar de su corta edad y escasa estatura, resulta un peligroso adversario. Claro, que es hijo de Goku y eso se nota. Además de lanzar este fuego a ras de suelo o este puñetazo llameante, es capaz de realizar otras siete especialidades.





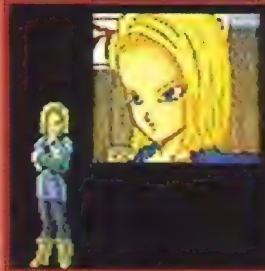
Estaba empeñado en conquistar toda la Galaxia, pero tuvo la mala suerte de encontrarse con Goku. Ahora participa en este particular Torneo, donde pondrá en práctica todas sus habilidades, que son muchas.



FREEZER



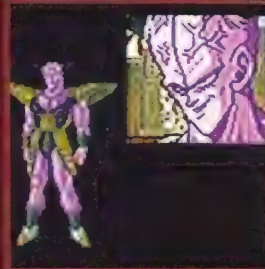
Es uno de los androides que creó el malvado doctor Gero para destruir a Goku. Aunque su aspecto es el de una delicada jovencita, oculta una fortaleza fuera de lo normal. Demostrará que las apariencias engañan.



C-18



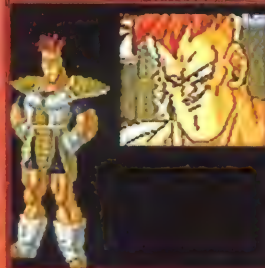
Recordaréis que Freezer llegó acompañado de cinco secuaces que le hacían el trabajo sucio. Bien, pues éste es uno de ellos. Su aspecto es terrorífico y sus nueve golpes especiales no lo son menos. Mirad, mirad...



FUERZAS especiales



Este muchacho tan fornido es otro de los secuaces de Freezer, tan fuerte y con tantos recursos como el anterior. Quizás no parezca muy espabilado, pero cuando salta al terreno de combate es un fiero adversario.



FUERZAS especiales



El doctor Gero vuelve a atacar con este experimento genético formado con células de los demás luchadores. Resulta uno de los retos más difíciles, ya que puede realizar magias y golpes especiales de cada uno de ellos.



CELL

LO MÁS NUEVO

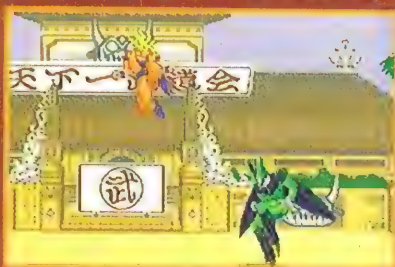


Una vez elegidos los luchadores, tanto en el Modo Versus como en el Historia, se prepararán para el combate realizando ejercicios de calentamiento como éstos.



Podréis combatir en tierra firme o en las alturas. Donde más os guste.

Bandai os ofrece un arcade de lucha en el que podréis elegir entre un total de once personajes y nueve escenarios diferentes.



Es importante que conozcáis bien las cualidades de cada luchador.



Por fin, Son Goku en Mega Drive

Hay veces que el protagonista de un cartucho tiene tanto tirón que, al margen de que el juego sea bueno o malo, se eleva a la categoría del más codiciado por todos los que le damos a la consola. Y eso es lo que pasa con Son Goku. Aunque, por suerte, «Dragon Ball Z» cuenta con más cualidades que el tener un protagonista famoso.

Bandai ha realizado un juego tipo «S.F.II» y ha salido bien del intento. Así, nos encontramos ante un completo arcade de lucha que presenta variedad de luchadores, escenarios bien definidos y unas cualidades sonoras en consonancia. En definitiva, un juego tan genial que gustará a todo el mundo, y que hará las delicias de quienes estaban ansiosos por ver a Goku y compañía en Mega Drive.

Cruela de Vil



MEGA DRIVE



ARCADE BANDAI Bandai

Nº jugadores: 1 ó 2

Vidas: 1

Nº de fases: Torneo

Niveles de Dificultad: 1

Continuaciones: 3

Megas: 16

Gráficos

Nueve escenarios calcados de la serie de TV, por los que los personajes se desplazan ágilmente.

88

Música

Todas las melodías son muy «chinakas», siguiendo los orígenes de los personajes de Toriyama.

84

Sonido FX

Los luchadores emiten fuertes exclamaciones cuando se esfuerzan para realizar golpes especiales.

85

Jugabilidad

Destacan las magias que pueden ejecutar los protagonistas, aunque algunas cueste hacerlas.

89

Adicción

El atractivo de Goku y el resto de personajes de Toriyama es una tentación prácticamente irresistible.

90

Total

No está a la altura técnica de otros mitos del género, pero no te defraudará en absoluto y podrás disfrutar con él a tope.

89

Lo Mejor

• Los personajes, ya que no todos los días podemos convertirnos en Goku, Son Gohan, Piccolo...

Lo Peor

• Lo que cuesta dominar todas las magias y golpes especiales de los personajes. Y es que hay algunos que son chunguísimos.

ESTE NO SE ENTERA

El forma parte de una
minoría muy aburrida.

Todavía no tiene su
GAMEBOY.

Aún no se ha enterado de
que por sólo **8.490 ptas.***
puede tener en sus manos
la máxima acción, la
máxima diversión y la
máxima jugabilidad.

¿Tú también eres como él?



* PVP recomendado. IVA incluido.

Nintendo®

Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID

LO MÁS
NUEVO

NINTENDO
SUPER NINTENDO

FURIA CIEGA

Ha pasado ya un año desde que tuviera lugar en Super Nintendo el torneo "King of Fighters". Pero como suele ocurrir en estos casos, cuando ya todo parecía estar olvidado, surge alguien que vuelve a enredar las cosas. Nuestro "alguien" en cuestión es un gigantón llamado Wolfrang Krauser, que ha decidido organizar una nueva edición del torneo para hacerse con el control del Southtown (original idea, ¿verdad?).

En esta ocasión ocho luchadores han recibido la preciada invitación para participar en lo que será el torneo del siglo. A los ya conocidos Terry Bogard, su hermano Andy y Joe Higashi, se suman Kim Kaphwan, Big Bear, Jubei Yamada, Cheng Sin Zan y Mai Shiranui. Todos ellos son capaces de realizar un amplio repertorio de golpes especiales, magias y demás virguerías. Participan en esta nueva edición de "King of Fighters" por muy diversos motivos, pero su objetivo es idéntico: convertirse en el mejor luchador del mundo.

Lo que ellos desconocen es que si son capaces de ganar al resto de los participantes y de pasar por los dos "Bonus Stage", se tendrán que enfrentar a los cuatro oscuros personajes que están detrás del torneo. Se trata de Billy Kane, Axel Hawk, Lawrence Blood y el enigmático W. Krauser, cuatro hombres sin piedad, para los cuales la lucha es cualquier cosa menos un noble arte. A todos ellos os tendréis que enfrentar si decidís participar en el "Modo Torneo".

Pero si lo vuestro es retar a algún amigo a un combate a cara de perro, en el "Modo Versus" estaréis como pez en el agua. Además, se incluye otra interesante opción para dos luchadores simultáneos, "Team Elimination Match Mode". En ella, cada jugador seleccionará a los ocho personajes en el orden que prefiera, de tal manera que se irán enfrentando entre sí en combates eliminatorios.

Y la cosa no queda aquí, porque Takara ha reprogramado el juego de SNK con todo lujo de detalles visuales y sonoros. De este modo, contiene doce escenarios brillantemente plasmados que, además de poseer todo tipo de detalles, disponen de dos planos de profundidad y scroll, algo pocas veces visto en cartuchos de este tipo.

Con todos estos argumentos, no cabe duda de que al fin podréis disfrutar de la lucha en estado puro. La gloria os está esperando.



餓狼伝説

FATAL FURY 2



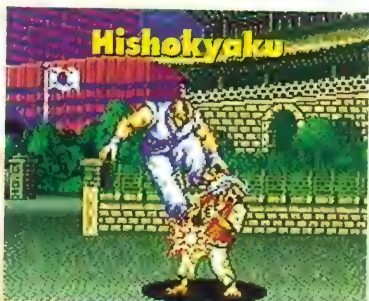
**TERRY
BOGARD**



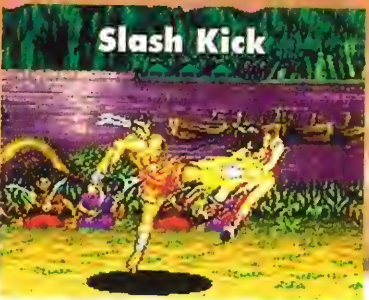
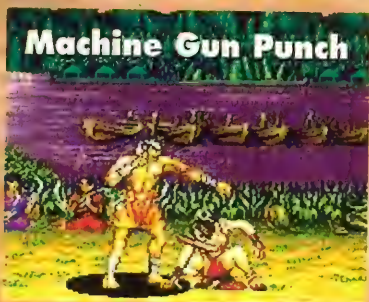
**ANDY
BOGARD**

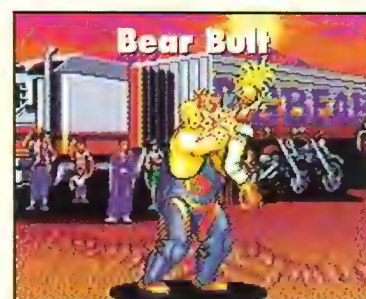
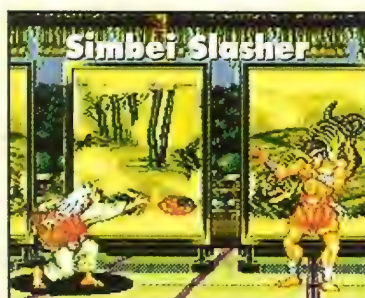


**JOE
HIGASHI**



**KIM
KAPHWAN**



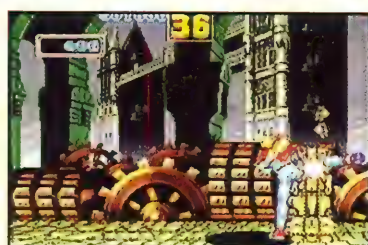
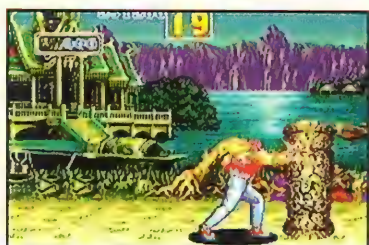


JUBEI JAMADA



BIG BEAR





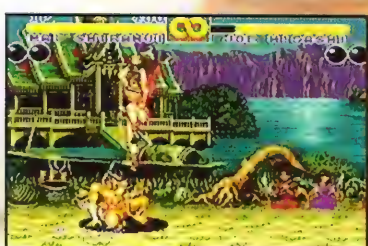
Si elegís el modo Torneo para veros las caras con todos los aspirantes a mejor luchador, tras el cuarto y el octavo combate pasaréis por estas fases de bonus. La mecánica es muy sencilla: hay que romper todos los bloques que vayan cayendo.



Elimination Team Mode



Concebido para dos jugadores. Cada uno pondrá a los ocho luchadores en el orden que prefiera. Los combates son eliminatorios, de manera que el luchador que pierda queda automáticamente excluido. Gana el que antes derrote a sus ocho adversarios.



Jefes



Wolfrang Krauser

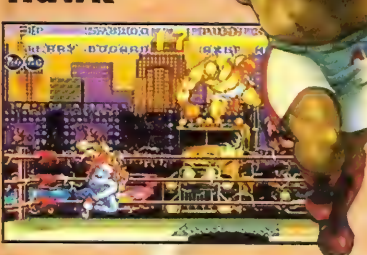
Lawrence Blood



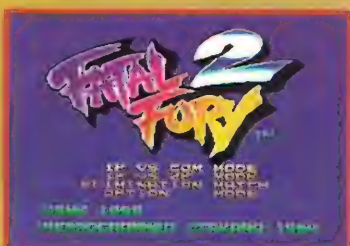
Billy Kane



Axel Hawk



SUPER NINTENDO



ARCADE TAKARA Takara

Nº jugadores: 1 ó 2

Vidas: 1

Nº de fases: 12

Niveles de Dificultad: 7

Continuaciones: Infinitas

Megas: 20

Gráficos

Los escenarios son impresionantes: dos planos de lucha, todo tipo de detalles y buena definición.

93

Música

Melodías dinámicas y variadas, que logran dotar al juego del ritmo adecuado en cada situación.

92

Sonido FX

Efectos bien realizados, digitalizaciones incluidas, y tan contundentes que hasta los golpes duelen.

91

Jugabilidad

Con los siete niveles de dificultad nadie puede quejarse. Es cuestión de encontrar el vuestro.

89

Adicción

Loable la opción para dos jugadores, una entretenida forma de medir vuestras fuerzas con un amigo.

90

Total

Takara ha realizado una excelente labor al reprogramar este juegazo para Super Nintendo. Ojalá continúen en esta línea.

90

Lo Mejor

- Que se haya ampliado hasta ocho el número de jugadores a elegir.
- El excelente tratamiento técnico que se ha dado al cartucho.

Lo Peor

- Sin ninguna duda, que aborrezcáis los arcades de lucha.

Cuando luchar es un placer

Takara se merece todo nuestro agradecimiento por realizar esta conversión del cartucho de SNK que ya triunfó en Neo Geo. El juego se ha reprogramado conservando sus mejores aspectos, pero eso sí, adecuándolo a las características técnicas de Super Nintendo. El resultado es un "one vs. one" de ¡20 megas! excelentemente aprovechados, con escenarios alucinantes y personajes muy ágiles.

Pero lo más importante para todo juego de lucha que se precie es que sea jugable. Y este «Fatal Fury 2» derrocha jugabilidad por todos sus poros, consiguiendo que una vez más la lucha se convierta en un divertidísimo espectáculo. Sin duda, un trabajo muy bien hecho.

Cruela de Vil



LO MÁS
NUEVO

VIDEO
SUPER NINTENDO



**ROSA
ROSAE**

PINK GOES TO HOLLYWOOD

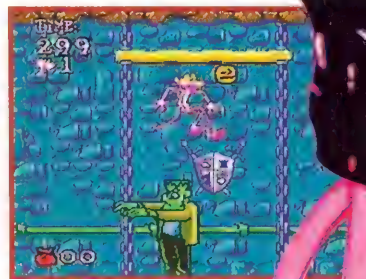
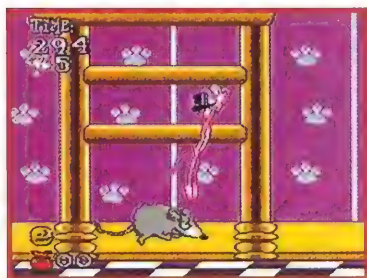
A la Pantera Rosa, que primero fue un valioso diamante, se la sacó de la manga Blake Edwards para adornar los títulos de crédito en la primera entrega de las aventuras del inspector Clouseau. Pero estaba claro que un personaje de tal carisma y elegancia, por mucho que fuera una pantera, estaba destinado al éxito. Así que irremediablemente se creó un universo, rosado por supuesto, por el que deambulara nuestro felino.

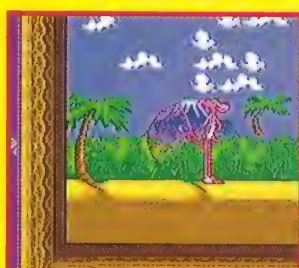
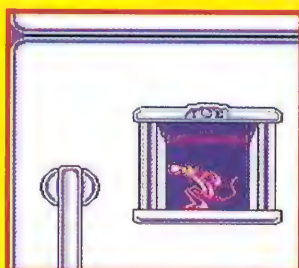
Ahora Tecmagik ha decidido que la Pantera tiene que pasear su palmito por la Meca del Cine, para darle su toque rosa característico. De esta forma, nos encontramos con que

la Pantera Rosa ha metido el hocico en los legendarios estudios de la Metro Goldwyn Mayer para saciar su curiosidad. A partir de este momento, han comenzado los problemas de nuestro extravagante protagonista y, por supuesto, los tuyos.

La Pantera Rosa tendrá que atravesar siete fases, construidas a imagen y semejanza de famosas películas. Para que te hagas una idea de lo que te espera, aquí tienes el nombre de alguna de las fases: "Pinkin Hood", "Pink Ranger", "Cat on a Hot Pink Roof" o "Jungle Pink". Como veis, pelicularo cien por cien. Y el problema no es atravesar estos decorados, sino encontrar la salida a tiempo mientras esquivas trampas, enemigos y al despistado inspector Clouseau que se cruzará en tu camino de vez en cuando.

Para complicar más las cosas, las siete fases están escondidas en una amplia sala que tendrás que recorrer mientras localizas la entrada a cada una ▶

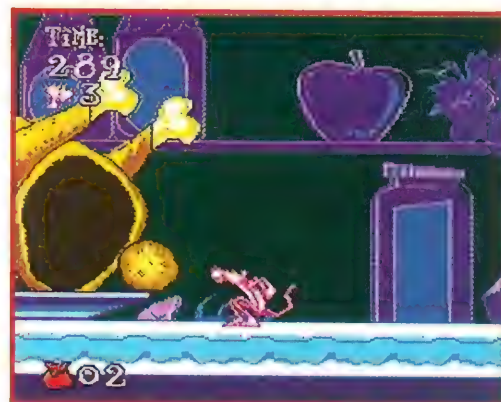
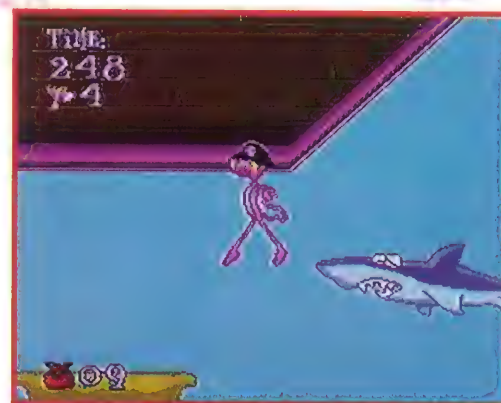




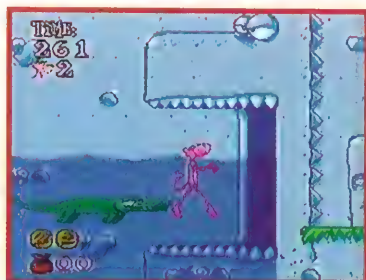
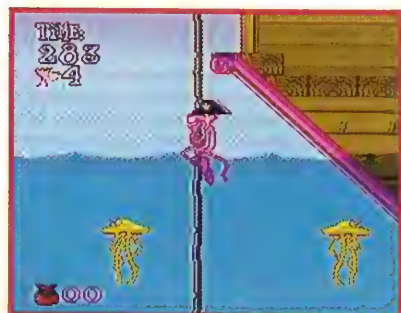
Entra con buen pie

Nuestro rosado amigo tendrá que buscarse la vida para encontrar los accesos a las diferentes fases que componen el juego. Estos son seis de ellos y todos se encuentran en la misma sala.

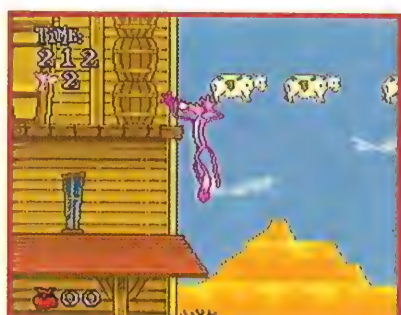
Gracias a estas "puertas" podéis elegir qué fase queréis recorrer primero. La nevera, una bota vacuera, los libros o un barco en una botella os transportarán a las películas más sorprendentes.



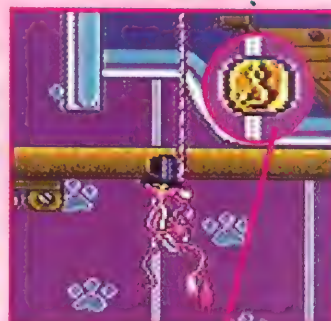
Pocos personajes pueden presumir de ser artistas de cine y protagonistas de un cartucho de Super al mismo tiempo. La Pantera Rosa es uno de ellos.



Al contrario que la mayoría de los felinos, la Pantera Rosa no le tiene ningún miedo al agua, aunque esté plagada de enemigos.



Al echar esta moneda en la hucha aparecerán escaleras o plataformas para salvar grandes distancias.



Siguiendo el mismo procedimiento, en esta ocasión aparecerá un gancho que os izará hasta donde necesiteis.

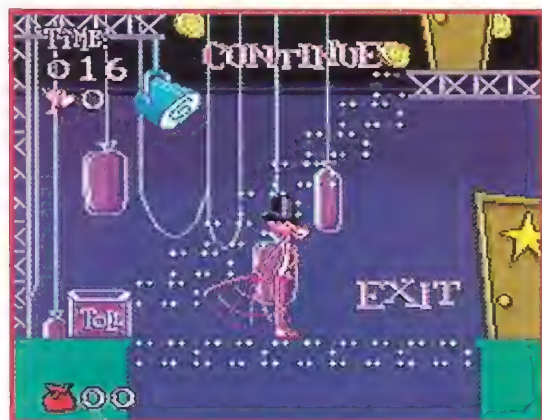


En plan Mary Poppins, esta sombrilla multicolor os permitirá volar hasta los lugares más difíciles de alcanzar.

LO MÁS NUEVO



Si perdéis todas las vidas, tranquilos. En esta pantalla podréis coger una moneda, echarla en la hucha y aparecerán las escaleras hacia la puerta para continuar jugando.



► de ellas. Claro, que no todo va a ser complicarte la vida, ya que a tu paso encontrarás una especie de monedas que, al ser introducidas en las correspondientes "huchas", te otorgarán varios tipos de ayuda. Por si esto fuera poco, además contarás con un spray insecticida, también rosa, que dejará fuera de combate a todos tus adversarios.

Ya ves, gracias a este cartucho puedes apuntarte al color del momento. Y es que el rosa está de moda en Super Nintendo.



La Super en rosa

Tecmagik vuelve a deleitarnos con una conversión de dibujos animados que se transforma en un festival de colorido, movimientos y melodías. Y es que en este cartucho se ha sabido plasmar toda la elegancia que siempre ha caracterizado a la Pantera Rosa.



El personaje cuenta con movimientos suaves, pero resulta difícil de controlar. Y es precisamente ese detalle el que hace que el juego falle en cuanto a jugabilidad, más aún cuando el cartucho es extenso y los enemigos atacan por todos los frentes. Aun así, vale la pena poner un toque rosa a la Super Nintendo, sobre todo si os gustan las plataformas complicadas.

Cruela de Vil



Esto que veis aquí es la llamada "Safe Area". La Pantera Rosa se paseará por ella con su particular elegancia, mientras recoge cajas doradas y esquivo los objetos que caen.



SUPER NINTENDO



PLATAFORMAS TECMAGIK Manley

Nº jugadores: 1

Vidas: 3, 4 ó 5

Nº de fases: 7

Niveles de Dificultad: 1

Continuaciones: 4

Megas: 12

Gráficos

Los movimientos se resumen en una palabra: elegancia. Sin embargo, el scroll da pequeños tirones.

87

Música

Es la banda sonora de los dibujos animados con diversas variaciones, según dónde se desarrolla la fase.

94

Sonido FX

Escaso, sirve únicamente para poner cierto relieve en las diversas acciones que realiza la Pantera.

79

Jugabilidad

A pesar de ser divertido por lo original y variado de su desarrollo, la Pantera resulta difícil de controlar.

87

Adicción

Poder comenzar en cualquier fase resulta muy interesante, y la dificultad "picará" a más de uno.

88

Total

Un diamante en bruto muy bien explotado en Super Nintendo, gracias a un juego que encantará a los "fans" de la Pantera Rosa.

88

Lo Mejor

- La concepción del juego: es entretenido, variado y divertido.
- La genial banda sonora.
- Poder elegir fase.

Lo Peor

- Que con sólo dos toques perdamos una vida, lo que es fácil si tenemos en cuenta la dificultad del juego.

La Superfortaleza
tridimensional
te necesita.

MACROSS II,
Actos 3 y 4



**ANIME: La
evasión más
suggerente.**



P.V.P.
2.995 .pts.

Disponible a partir
del 1 de Junio



P.V.P.
1.995 .pts.

**KIMAGURE
ORANGE ROAD**
(Johnny y sus Amigos)
Una difícil elección.

La obra maestra
más esperada, ¡por
fin en su versión íntegra!

Cómic editado en nuestro país
por Norma Editorial.

Disponible a partir
del 15 de Junio



ANIME VIDEO
es una marca de
MANGA FILMS, S.L.

La Costa, 76, torre
08023 Barcelona
Tel. (93) 284 22 29
Fax (93) 219 10 17



El futuro ya está aquí!!

LO MÁS

NUEVO

SEGA
GAME GEAR

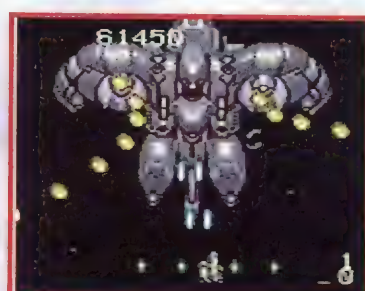
EL PODER DEL DISPARO PORTÁTIL

Parecía que a los matamarcianos no les gustaba la portátil de Sega. La sequía empezaba a ser preocupante, los amantes del género se hacían preguntas cada vez más metafísicas... hasta que ha llegado a nuestras manos este exponente del mejor shoot'em up, llamado «Power Strike II». Un cartucho que coge el nombre de un lanzamiento anterior para Master, y que mantiene su mecánica de juego: nave con movimiento por toda la pantalla, con capacidad para variar de armas y potenciarlas mediante ítems escondidos.

Los escenarios en cambio sí han sufrido variación, adecuándose

a las dimensiones de la Game Gear, aunque manteniendo toda la espectacularidad de su predecesor. Por lo demás, cuatro niveles de dificultad y ocho velocidades de juego componen su cuadro de opciones, a lo que hay que unir unas originales fases de bonus.

En tus manos tienes una nave dotada de gran capacidad de movimientos, y que posee un excelente arsenal compuesto por cuatro tipos de armas y de los poderosos súper misiles. Pero esto no viene nada mal, ya que los adversarios acechan por todas partes, y cuando logres acabar con ellos te esperan unos enemigos finales con extraordinaria capacidad para mutarse. Todo eso no hace sino convertir este «Power Strike II» en un gran reto.



POWER STRIKE II



El mejor arsenal

Podrás utilizar cuatro armas diferentes con tu prototipo Power Strike. Realizarás la selección al principio de la partida, y una vez metido en faena mediante ítems de color verde que hay escondidos en otras naves y que surgen al disparar sobre ellas.

También tendrás capacidad para

potenciar el arma que estés utilizando, al recoger ítems con una "P" en su interior, hasta hacer de tu nave un objetivo casi invencible.

El arma base aumentará su número de disparos a través de ítems en forma de "P", que además sumarán puntos en tu casilla de bonus.



Además de artefactos voladores, también tendrás que destruir objetivos terrestres como éstos.



Cada dos fases encontrarás unas divertidas fases de bonus, en las cuales deberás abatir las múltiples naves que irán apareciendo en pantalla.



Mata mata high power

Sega por fin se ha dado cuenta de la existencia de unos juegos que consisten en manejar una nave espacial y disparar a todo ingenio, volador o terrestre, que se cruce por el camino. Y además, ha tenido la genial idea de producir uno para su portátil.

Para rematar la faena, lo ha dotado de un doble scroll suave, y de una nave con ocho velocidades, fáciles movimientos y muchas armas diferentes. Todo ello completa un buen matamarcianos que gracias a sus cuatro niveles de dificultad (ya es complicado acabarlo en el nivel fácil), es como las pilas alcalinas, de larga duración.

Boke



A partir de la fase cinco, la fiesta empieza a tener mucho color y una dificultad a prueba de expertos en matamarcianos.

GAME GEAR



MATAMARCIANOS

SEGA
Sega

Nº jugadores: 1

Vidas: 3

Nº de fases: 5

Niveles de Dificultad: 4

Continuaciones: Infinitas

Megas: 4

Gráficos

Colorista recreación vertical y con doble scroll de paisajes espaciales, y gran variedad de enemigos.

86

Música

No llama precisamente la atención, pues se apaga entre tantas explosiones y sonidos de disparos.

79

Sonido FX

Los efectos de sonido lo inundan todo, envolviéndote en una auténtica batalla espacial.

85

Jugabilidad

Excelente la manejabilidad de que hace gala la nave. La variedad de armas e ítems apoyan este aspecto.

88

Adicción

Con ocho velocidades y cuatro niveles de dificultad podrás ponerte a prueba una y mil veces.

84

Total

El mejor matamarcianos aparecido para la portátil de Sega. Esperemos que sirva de precedente para otros cartuchos del género.

86

Lo Mejor

- La variedad de armas disponibles.
- Los cuatro niveles de dificultad. Con ellos, hay juego para rato.

Lo Peor

- Que haya tan pocos matamarcianos para Game Gear.

LO MÁS

NUEVO

CHOOSE WHO YOU WANT
TO BE PLAYER 1



MEGA DRIVE



Pete

SAMPRAS TENNIS

LA MEJOR RAQUETA DEL MUNDO

El número uno del tenis mundial, Pete Sampras, te ofrece la oportunidad de disfrutar plenamente del deporte de la raqueta, gracias a este cartucho de Codemasters que traslada toda la emoción de la pista a los 16 bits de Sega. Con un total de treinta tenistas para elegir (Sampras incluido), la posibilidad de jugar sobre tierra batida, hierba o pista rápida, y de visitar las mejores canchas del mundo, podrás ir ascendiendo puestos en la clasificación hasta llegar a lo más alto.

Al gran aliciente que supone poder asumir el papel de Sampras o poner tu propio nombre a cualquier jugador, hay que añadir las opciones de juego. Así, podrás elegir entre "Tournament", "World Tour", "Challenge" y "Tutorial". El modo "Tournament" consiste en una competición eliminatoria en la que pueden tomar parte entre cuatro y ocho jugadores, donde habrás de sudar tinta si quieres

llegar a la final y proclamarte campeón. Y puesto a sudar, nada mejor que optar por el "World Tour". Allí harás un recorrido por el circuito tenístico, jugando en los campos más famosos del planeta contra los mejores adversarios. Y cada vez que ganes un partido, obtendrás a cambio un valioso password.

En el modo "Challenge" disputarás un apasionante partido individual (contra un amigo o la máquina) o de dobles, en el cual podrán tomar parte hasta cuatro jugadores simultáneos. Esto se consigue gracias al "J-Cart", un ingenio de Codemasters que permite conectar dos mandos más al propio cartucho. Por último, y si crees que aún estás un poco "verde", en el modo "Tutorial" recibirás unos consejos para que vayas mejorando tus golpes.

Vamos, ¿a qué esperas? Elige tu mejor raqueta y salta a la pista dispuesto a machacar a tus rivales. Ante ti tienes la posibilidad de emular al mismísimo Sampras y de convertirte en el "Number one".





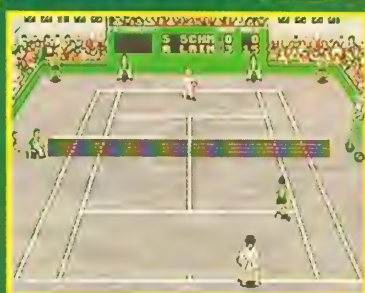
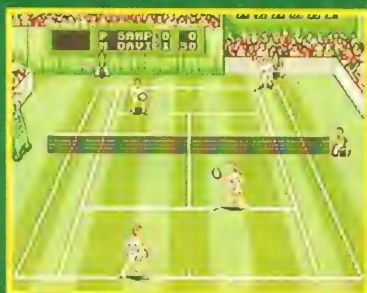
CHOOSE THE GAME YOU WANT TO PLAY



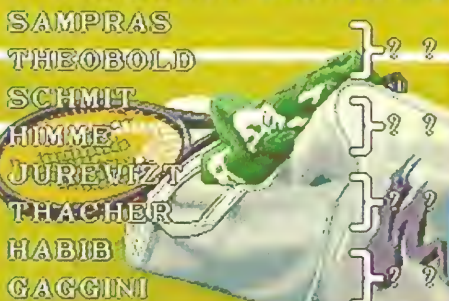
Cuando vayas a jugar tú solo un partidito, puedes elegir entre disputar un individual contra la máquina o bien uno de dobles en el que tu compañero será la computadora.



Si mientras estás disputando el partido pausas el juego, aparecerá en pantalla este menú que te ofrece conocer las estadísticas o bien ver repetido el último golpe.



TOURNAMENT POSITIONS



Si os juntáis entre cuatro y ocho amigos, podeis optar por jugar un torneo eliminatorio como éste que veis.

La clave: Zeppelin

Os vamos a descubrir cómo acceder a dos nuevas opciones de este juego que, en principio, no aparecen en el menú. Son "Crazy" (un tenis con diversas sorpresas) y "Huge Tour" (una curiosa temporada tenística). Para acceder a ellas, primero tenéis que elegir "World Tour", seleccionar cualquier tenista y ponerle un nombre. Luego, entráis en la opción de password y aquí introducís la siguiente clave: ZEPPELIN. Volved al menú, y en él aparecerán las nuevas modalidades de juego.

Conecta tu Mega Drive, introduce este cartucho y disponte a ser el auténtico número uno del tenis mundial.

El mejor tenis

Sorprendente, adictivo a más no poder y súper divertido. Así es este cartucho tenístico que nos ofrece Codemasters para los 16 bits de Sega. Y es que pocas veces habíamos visto un juego de tenis tan completo como éste.

Además de los cuatro modos de juego, «Pete Sampras Tennis» cuenta con una gran virtud, importantísima en los cartuchos de este tipo: su facilidad de manejo. Esto, añadido a la posibilidad de cuatro jugadores simultáneos gracias a ese interesante invento que es el "J-Cart", convierten este juego en algo irresistible.

Cruela de Vil



MEGA DRIVE



DEPORTIVO CODEMASTERS Codemasters

Nº jugadores: De 1 a 4

Vidas: 1

Nº de fases: Torneo

Niveles de Dificultad: 1

Continuaciones: Passwords

Megs: 8

Gráficos

Los sprites se desplazan con agilidad por todo tipo de pistas y realizan los golpes con limpieza.

86

Música

En la línea del cartucho. Aunque no encontraréis demasiadas melodías, las que hay son pegadizas.

78

Sonido FX

Excelentes las ovaciones y gritos del público, así como las digitalizaciones de la voz del árbitro.

91

Jugabilidad

Cuando os acostumbréis a la perspectiva de fondo, se convertirá en un juego fácil de manejar y divertido.

91

Adicción

Con todas sus modalidades y la opción de jugar cuatro a la vez, dar raquetazos acabará siendo un vicio.

92

Total

Codemasters ha apostado por el mundo del tenis, y lo ha hecho con los buenos resultados a los que nos tiene acostumbrados.

90

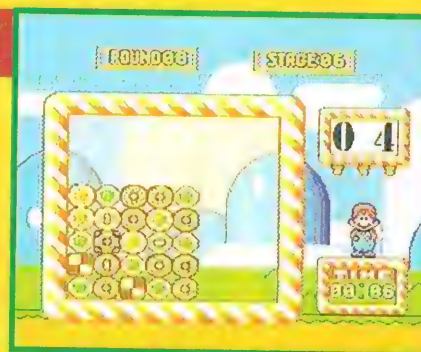
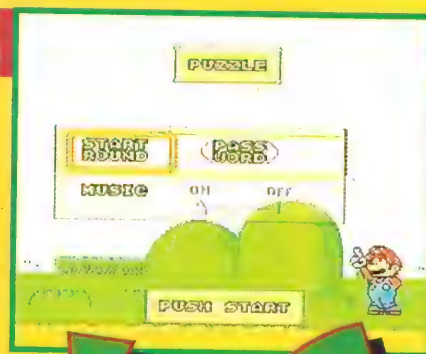
Lo Mejor

- El "J-Cart", gracias a él podréis jugar cuatro a la vez sin necesidad de adaptadores.
- Los maravillosos efectos de sonido.

Lo Peor

- Cuesta acostumbrarse a la perspectiva cuando nos toca jugar en la pista del fondo.

LO MÁS
NUEVO



YOSHI'S COOKIE

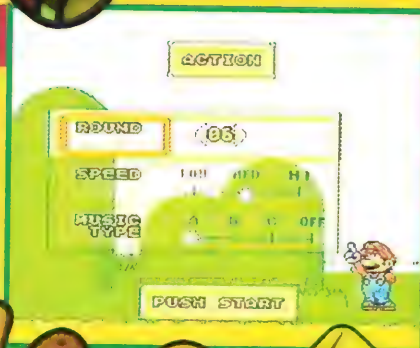
GALLETAS SURTIDAS YOSHI'S S.A.

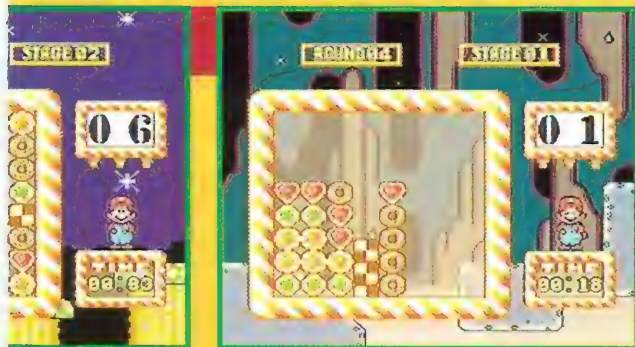


Uno de los géneros que más éxito tiene entre todo tipo de públicos es el puzzle. Abrió la veda el «Tetris». Poca gente fue capaz de evadirse de la sutil red de adicción que creaban una serie de sosos bloques cayendo por una pantalla plana. Varios juegos más siguieron su estela: «Klax», «Puyo Puyo», «Mario & Yoshi», «Columns»... Pero por desgracia, los usuarios españoles de Super Nintendo tenían que esperar a que cartuchos como «Tetris 2» y «Puyo Puyo» cruzaran la frontera. Ahora, con este «Yoshi's Cookie», los puzzles pueden dejar de ser la asignatura pendiente del Cerebro de la Bestia.

En este cartucho los amantes de darle marcha a las neuronas encontraréis tres modalidades distintas de juego. Un divertidísimo modo versus; el sistema de puzzle, que plantea acertijos sin aparente solución; y el modo acción, en el que hay que unir las galletas que vayan cayendo so pena de perder la partida.

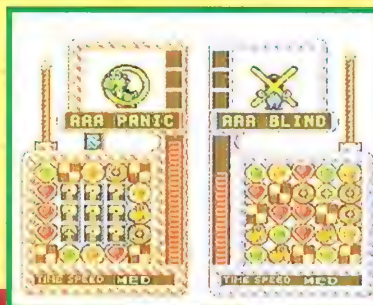
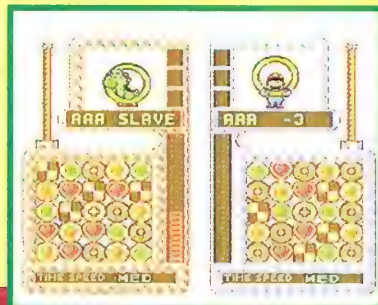
El sistema es un poco más complicado que el de un «Tetris» normal. Las galletas forman filas horizontales y columnas verticales, de tal manera que desplazándolas de una en una hay que lograr que una fila o columna contenga un solo tipo de dulces. Cuando lo logréis, la fila entera desaparecerá. El resultado es un divertido comecocos que entusiasmará a los fervorosos de los puzzles y que gustará a toda la familia.





El modo puzzle

Esta modalidad os planteará diversos puzzles que debéis resolver en el mínimo tiempo posible. Inicialmente, en la pantalla aparecerá un número determinado de galletas, al que no se le unirá ninguna más. El objetivo consiste en eliminarlas todas, contando con un número máximo de movimientos que vendrá indicado en la propia pantalla. Y cada vez que resolváis un acertijo, recibiréis un password para continuar.



El modo versus



En esta modalidad competiréis contra otro jugador, humano o máquina, pudiendo elegir entre cuatro personajes distintos (Mario, Yoshi, la Princesa y Bowser). La partida se desarrolla en una pantalla de 5X5, siempre llena de galletas, y ganará la partida aquél que consiga tres coronas. Para lograr una de ellas, habrá que completar cierto número de filas antes que el rival, o hacer que a éste se le agote la mecha (indicador de tiempo) antes de que complete una fila. Y mucho ojo, porque si hacéis una línea de "galletas Yoshis", vuestro rival tendrá una sorpresa.

El monstruo de las galletas

No hablamos exactamente de Triky, pero para el caso nos vale. Yoshi, protagonista de este cartucho, nos ofrece la posibilidad de disfrutar de lo lindo con el que es el primer juego de puzzle para la Super en nuestro país. Tres opciones de juego (con un modo versus muy original) y un interesante planteamiento hacen de este cartucho una oferta ideal para divertir. Reconozco que no posee la adicción del «Tetris» o el apasionamiento del «Puyo-Puyo», pero no por eso deja de ser atractivo para los amantes del puzzle y la inteligencia en general.

Teniente Ripley



El modo acción

Es la modalidad más parecida al Tetris. En ella, partiréis de un número reducido de galletas al que poco a poco se le irán uniendo tandas desde arriba y desde la derecha. Hay que lograr mantener la pantalla lo más vacía posible, colocando las galletas en filas y columnas iguales. Y cuantas más filas seguidas logréis, más alta será la puntuación.



SUPER NINTENDO



PUZZLE VIC TOKAI Bullet-Proof

Nº jugadores: 1 ó 2

Vidas: 3

Nº de fases: 100

Niveles de Dificultad: Varía

Continuaciones: Passwords

Megas: 4

Gráficos

Siendo un juego de puzzle, lo único que se puede decir es que se distinguen a la perfección las piezas.

78

Música

Se limita a acompañar la partida con melodías simples y parecidas. O sea, puede desconectarse.

75

Sonido FX

Hay un sonido para cada acción, lo que nos permite no desviar nunca la vista de las fichas.

76

Jugabilidad

Cuesta un poco hacerse con la mecánica de juego, pero después sólo quedará una cosa: diversión.

85

Adicción

Con paciencia, el modo puzzle puede resolverse rápido. Pero es bueno que haya otros dos modos.

86

Total

Un buen juego de puzzle que, sin llegar a los niveles de jugabilidad y adicción del Tetris, atraparé a los incondicionales.

80

Lo Mejor

• Tener por fin un juego de estas características para Super Nintendo.

Lo Peor

• El modo puzzle te lo puedes acabar demasiado pronto.

LO MÁS

NUEVO

VELOCIDAD DE BOLSILLO

NINTENDO
GAME BOY



Dentro de los túneles la visibilidad es reducida y el margen de error mínimo. Un golpe contra la pared te llevará a boxes.



Este cartucho para la portátil de Nintendo se parece más bien poquito a su homónimo de 16 bits. No emplea el MD 7, le faltan algunas opciones y le sobra toda la jugabilidad de la que carece su hermano mayor. La tarea a lograr es idéntica: alzarse con el título de campeón del mundo de Fórmula 1, a los mandos de un vehículo que podréis acondicionar a vuestro antojo (menos ponerle un radio-cassette digital, cualquier cosa).

Contiene tres modalidades de juego: "Grand Prix", "Training" y "Multi-Player". Si entráis en "Grand Prix", tendréis que inscribir vuestro nombre y escudería, y empezar a sumar puntos. En primer lugar deberéis dar unas vueltas de calificación que marcarán vuestra posición en la parrilla de salida. Si el tiempo logrado no es

muy bueno que digamos, eventualidad muy corriente al principio, no podréis tomar parte en la carrera y os quedaréis sin puntuar, pasando automáticamente a disputar la siguiente ronda de clasificación en otro circuito.

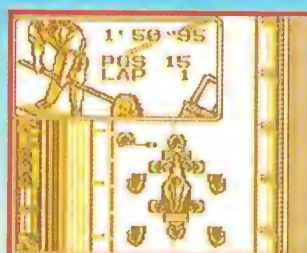
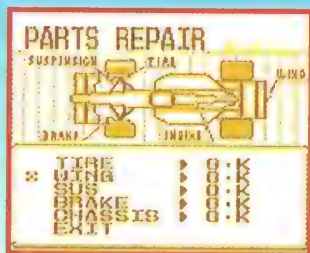
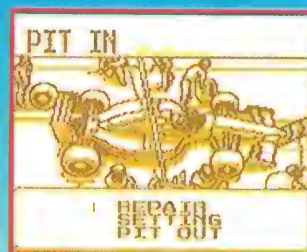
Para que las cosas sean un poco más fáciles, siempre tendréis la opción de elegir el modo "Training" y practicar en el circuito que deseéis bajo cualquiera de las tres condiciones atmosféricas que se pueden dar. Incluso podréis optar por hacerlo con o sin adversarios. Finalmente, el "Multi-Player" os permitirá disputar una apasionante carrera en la que podréis tomar parte hasta cuatro amigos (conectando para ello cuatro Game Boys, claro).

En definitiva, que tenéis a vuestro alcance un buen juego de carreras donde prima la jugabilidad y las ganas de divertir, y en el que podréis vivir todas las emociones de la Fórmula 1.





A ambos lados del cuadro de mandos se encuentran dos ventanas que hacen las veces de espejo retrovisor. Tenlos siempre vigilados.

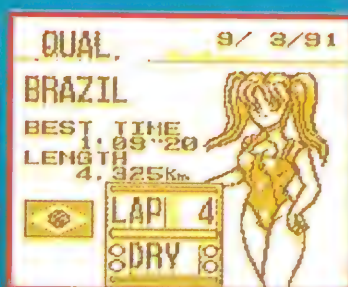
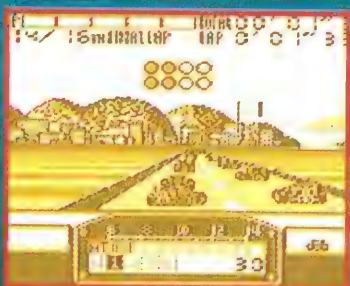
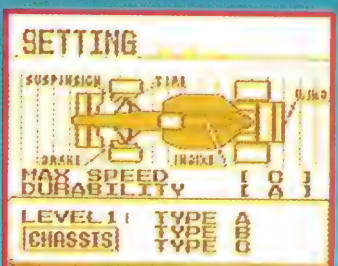
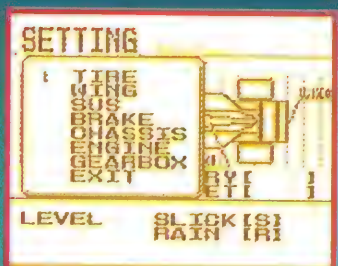


Los boxes

Si necesitas asistencia técnica, espera a que aparezca el mensaje "pit", gira a la derecha y accederás a boxes. Tendrás un menú en el que podrás reconfigurar el coche y elegir qué es lo que quieres reparar. Cuantas más piezas tengan que cambiar, más tiempo tardarán.

Setting

Esta opción te permitirá configurar el coche según las condiciones del circuito. Tipo de ruedas, alerones, motor, relación de marchas.



Jugabilidad sobre ruedas

Sin duda, mi juego de coches preferido en Game Boy es «Ferrari Grand Prix». Su facilidad de manejo y jugabilidad me atraparon durante una buena temporada. Y aunque este «F-1» no llega a la misma altura, lo cierto es que anda muy cerca, al menos en cuanto a jugabilidad.

Tiene defectos técnicos (parpadeos cuando hay muchos coches en pantalla o falta de definición), pero es muy manejable y la sensación de velocidad es absoluta.

Quizá no sea el mejor simulador de Fórmula 1, pero sí un juego entretenido con capacidad para divertir a cuatro jugadores a la vez.

Teniente Ripley



GAME BOY



DEPORTIVO UBI SOFT Ubi Soft

Nº jugadores: De 1 a 4

Vidas: 1

Nº de fases: 16 circuitos

Niveles de Dificultad: 1

Continuaciones: Passwords

Megas: 2

Gráficos

Los escenarios varían y la sensación de velocidad es muy buena. Una pena lo de los parpadeos.

77

Música

Salvo que elijas lo contrario, sólo habrá música en las pantallas de menús, no durante el juego.

75

Sonido FX

Buenos efectos sonoros, aunque un poco repetitivos. Le falta cierta contundencia en los choques.

78

Jugabilidad

Gracias a su fácil manejo, es muy elevada. Eso sí, no hacía falta dar tantas vueltas a cada circuito.

82

Adicción

Hasta cuatro jugadores, passwords y un justo nivel de dificultad. Es decir, lo necesario para enganchar.

83

Total

Rápido, jugable y muy entretenido. No es una joya gráfica, pero cumple a la perfección su principal cometido: divertir.

80

Lo Mejor

- Su buena jugabilidad.
- Que permita hasta cuatro jugadores.
- Las opciones para configurar el coche a tu gusto.

Lo Peor

- A veces tantas vueltas se hacen demasiado liosas.
- Los parpadeos cuando hay más de tres coches en pantalla.

LO MÁS

NUEVO

PRESENTANDO
SUPER NINTENDO



We're Back!

A Dinosaur's Story

LOS DINOSAURIOS TOMAN MANHATTAN

Rex es un fortachón tiranosaurio que posee una mente fuera de lo común. Su desarrollo intelectual tiene dos principales causantes: el capitán Neweyes y los Brain Grain, una especie de cereales súper vitaminados gracias a los cuales ha alcanzado un nivel de inteligencia de 190. Ahora, valiéndose de él, puede ser capaz de atravesar todas las plataformas que encuentre a su paso.

Y es que de eso trata la aventura, de atravesar la "Gran Manzana" a lo largo de 21 niveles con un fin de lo más altruista: rescatar a Loulle y Cecilia de las garras del malvado Screweyes. Este cruel personaje las quiere emplear como señuelo para dinosaurios, con la idea de capturarlos y convertirlos en una atracción circense.

Para echar por tierra estos malévolos planes, Neweyes ha

trasladado a Rex y otros cuatro dinosaurios desde la Prehistoria hasta el Nueva York actual. Allí, Rex se enfrentará al ejército de secuaces que Screweyes tiene a su cargo, bien saltando sobre ellos o a base de dispararles piedras. Y si entre plataforma y plataforma consigue "zamparse" una generosa ración de Brain Grain, verá cómo aumenta su fortaleza y su capacidad para defenderse. Así, podrá dar coletazos o realizar estampidas que le dejarán momentáneamente el camino libre. Además, en su camino se topará con imágenes que representan a sus cuatro amigos: Elsa, Woog, Dweeb y Vorg, a los cuales podrá pedir ayuda.

Claro que también necesitará tu colaboración para triunfar en su viaje a Nueva York. O incluso la de algún compañero más, ya que si eliges la opción de dos jugadores, te irás turnando con él para controlar al dinosaurio más inteligente de todos los tiempos.





ELSA



Llegará volando desde el cielo para coger a Rex y trasladarle a nuevos niveles de bonificación.

DWEEB



Avanzará por delante de Rex y eliminará a cualquiera que se interponga en su camino.

Cuatro ayudas enormes

Rex podrá contar con el apoyo de cuatro dinosaurios que han llegado con él a Nueva York. Para ello únicamente tendrá que recoger sus imágenes, que estarán dispersas por cualquier rincón, pulsar el botón "Select" y elegir a cuál de ellos quiere llamar. Así de fácil.



Aportará a Rex los sabrosos Brain Grain cuando éste necesite una dosis de energía.



Romperá los bloques que impiden el paso a Rex, llevándole a sabrosos bonus.

VORB

WOOG

Otra de dinos

Cuando parecía que se había aplacado la dinosauriomanía, aparece este nuevo cartucho de Hi Tech con un dino como protagonista. El juego no pasa de ser un agradable recorrido plataformas, en el que no encontraréis ningún derroche gráfico a pesar del generoso tamaño de los sprites.

Es decir, un cartucho dedicado a personas no muy exigentes, en el que se aprecia levemente el "toque Spielberg".

Cruela de Vil



El tipojo que veis en el pedestal es Screweyes. Él os pondrá las cosas difíciles al final de cada fase con desafíos como éste. Pero con vuestra destreza seguro que le derrotáis y liberáis a Louie y Cecily.



SUPER NINTENDO



PLATAFORMAS HI TECH EXPRESSIONS Visual Concepts

Nº jugadores: 1 ó 2

Vidas: 3

Nº de fases: 5

Niveles de Dificultad: 3

Continuaciones: 3

Megs: 8

Gráficos

Rex es demasiado grande y no llega a integrarse en los escenarios. Eso sí, avanza con un scroll suave.

75

Música

Las melodías son lo suficientemente movidillas, se escuchan con agrado y no cansan.

82

Sonido FX

Lo más apoteósico es el rugido de Rex cuando solicita la ayuda de sus amigos. El resto, lo normal.

79

Jugabilidad

No tiene gran complicación, aunque falla la precisión al escalar y hay que dar algunos saltos de fe.

78

Adicción

Se ha explotado tanto a los dinos que este juego sólo gustará a los niños de corta edad y a los "dinófilos".

75

Total

Un cartucho de plataformas bastante normalito, que conseguirá divertir y entretener a los más pequeños de la casa.

75

Lo Mejor

- Poder pedir ayuda a cuatro dinos.
- El rugido de Rex.
- Que esté basado en una película de dibujos animados.

Lo Peor

- A estas alturas, es casi imperdonable que al escalar se vean en pantalla las cuatro patas de Rex.

LO MÁS

NUEVO



Una de reparaciones

Los rectángulos de la parte superior derecha del cuadro de mandos indican los daños sufridos por el coche. Cuando lleguen a amarillo, es el momento de pasarse por boxes para que los mecánicos lo reparen.

La fiebre por la velocidad ha sido una constante en el mundo de las consolas. Con mayor o menor calidad, siempre hemos tenido la oportunidad de elegir entre una buena oferta de simuladores de coches. Los ha habido rápidos y muy jugables, y los ha habido menos jugables aunque más reales. Y es en este segundo grupo donde podríamos incluir a «F-1 Pole Position».

Para empezar, ofrece tres modalidades de juego. «Battle», con opción para dos jugadores simultáneos, os permite elegir un circuito y competir contra los pilotos que vosotros mismos deseéis. Con «World Grand Prix» os veréis sumergidos en un auténtico Campeonato del Mundo de F-1. Y por último, con «Test Run» podréis pilotar en el circuito que queráis para ir aprendiendo sus truquillos.

En todas ellas tendréis a vuestra disposición siete escuderías auténticas con dos pilotos cada una. Así, podréis ocupar el puesto de Mansell, Andretti, Schumacher o Berger. Y naturalmente, dispondréis de toda la información que necesitéis, tanto acerca del coche como del piloto.

Técnicamente, «F-1 Pole Position» está basado en el MD 7. Los escenarios rotan en función del vehículo, consiguiendo algunos efectos muy espectaculares. Sin embargo, esta característica limita tanto los detalles del circuito como del bólido. De hecho, el automóvil permanece siempre quieto, mientras a su alrededor todo se mueve a velocidad de vértigo.

En definitiva, una oferta que difícilmente podrán rechazar los buenos amantes de la F-1.



Los túneles del circuito de Mónaco suponen una de las experiencias más interesantes que podréis encontrar, a lo largo de un juego bastante sosete en general.



Una de las situaciones más espectaculares del juego son los choques. Los vehículos contrarios, al contrario que el nuestro, sí rotan cuando son impactados.

F-1 Pole Position

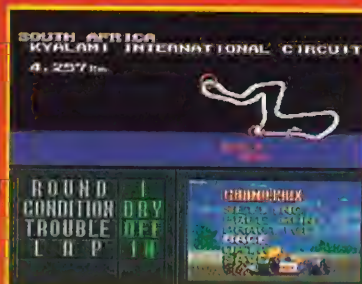
NINTENDO
SUPER NINTENDO





¿Qué nos jugamos?

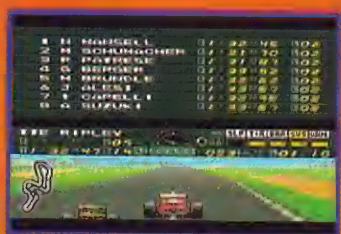
La opción de dobles es lo mejor del juego. Al ser la pantalla pequeña ya en el juego normal, no se nota la incursión del segundo jugador. Además, así tienes la posibilidad de no perder.



Antes de una carrera de Grand Prix, tendremos acceso a un amplio menú de opciones entre las que se incluye la de salvar la partida o probar el circuito.

En pantalla... partida

El juego siempre se desarrolla en la mitad de la pantalla. Lógicamente, cuando hay dos jugadores se reparten el espacio. Si jugamos solos, visualizaremos nuestra carrera en la parte inferior, pudiendo optar por utilizar la superior como espejo retrovisor o como cuadro de records con los mejores tiempos.



Esta lista de pilotos nos permite elegir a nuestros rivales en el Modo Battle.



Además de elegir coche y piloto (arriba), también podemos configurar el vehículo gracias a un completo menú (abajo).



Dos, mejor que uno

La mejor manera de divertirse con este «F-1 Pole Position» es jugar a dobles. Y es que los dos jugadores logran que la decepción sufrida al ver que cualquier piloto que maneja la máquina es mucho más rápido que tú sea menor.

Lo cierto es que el juego en sí tiene todos los alicientes para convertirse, como poco, en atractivo. Simplemente sus dieciséis circuitos y sus 14 pilotos bastarían para hacerlo irresistible, pero la dificultad de manejo, la estática posición del coche y el «duro» MD 7 le rebajan un montón de puntos.

En fin, mucho le queda a este cartucho para parecerse mínimamente al «F-Zero»: el mejor Modo 7 que ha pisado la Super Nintendo.

Teniente Ripley



SUPER NINTENDO



SIMULADOR UBI SOFT Human

Nº jugadores: 1 ó 2

Vidas: 1

Nº de fases: 16

Niveles de Dificultad: 14

Continuaciones: Grabar

Megas: 8

Gráficos

Resalta la rutina del Modo 7, pero se podía haber dotado de más dinamismo al coche y a los escenarios.

75

Música

Salvo las rápidas melodías entre menús, el juego no tiene más música que el rugir de los vehículos.

74

Sonido FX

El sonido de los motores está perfectamente conseguido en todos sus cambios y variaciones.

85

Jugabilidad

El control del vehículo se hace tan complicado que es difícil cogerle el gusto. Acaba por desesperar.

73

Adicción

No ganar nunca puede ser un hándicap que muchos de vosotros no podréis soportar mucho tiempo.

73

Total

Algunos detalles de mucha calidad se pierden entre el difícil control del vehículo y el extraño aspecto gráfico.

73

Lo Mejor

- Que podamos elegir a los mejores corredores del mundo.
- Que grabe partidas.
- Jugar a dobles.

Lo Peor

- Que sea difícilísimo ganar.
- La sensación de velocidad es "tan buena" que hasta cuando vas a 90 parece que vas a 300 Km. por hora.

LO MÁS

NUEVO

INDIANA JONES Y LA ÚLTIMA CRUZADA

Cortometraje para ocho bits



MICROCOSM

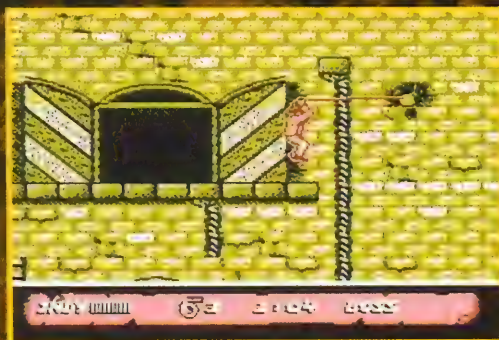
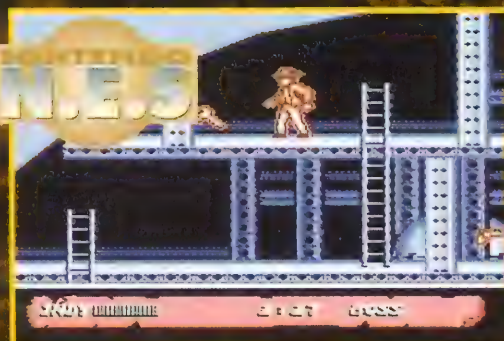
Mientras el cuerpo aguante

Año 2051. Las corporaciones Cybertech y Axion se disputan el primer puesto en el mundillo empresarial del planeta Bodor. Su competencia llega al punto de que los miembros de Axion han introducido en el presidente de Cybertech un dispositivo capaz de controlarle. Dispositivo que vosotros, tras ser miniaturizados, tendréis que localizar y desactivar.

Como veis, «Microcosm» no es otra cosa que un mata-mata futurista que deja el espacio para introducirse en el cuerpo humano. De

esta forma, recorreréis cinco fases que os llevarán desde la vena encefálica hasta el cerebro. Pero no temáis, porque además

de corto, el juego es bastante sencillo. Así que no os costará demasiado cumplir vuestro cometido a la vez que dais un pequeño repaso a la anatomía humana.

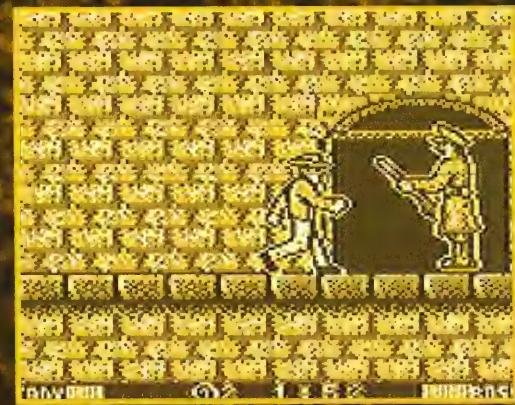


El incombustible profesor universitario y aventurero en sus ratos libres se encuentra metido de lleno en la búsqueda del Santo Grial por los circuitos de las ocho bits de Nintendo. Las seis fases en que se divide este «Indiana Jones y la Última Cruzada», tanto para NES como para Game Boy, están inspiradas en escenas de la película del mismo título. Así, la aventura transcurrirá desde el tren circense, las catacumbas en la catedral de San Marcos o el castillo de Brunwald, hasta la cueva que guarda la copa donde bebió Jesucristo en la Última Cena.

Para hacer frente a las dificultades que habrás de superar junto a tu amigo Indy, contarás, aparte de tus hábiles deditos, con unas pistolas que te serán muy útiles en las fases superiores, así como con un polivalente látigo que además de eliminar

nazis y toda clase de bichos podrá convertirse en una liana. Pero cuidado, el tiempo se convertirá en una amenaza implacable que se irá acentuando fase tras fase, mientras no encuentres el ansiado reloj de arena que te proporcionará dos minutos más de aventura.

Y no te despistes al ver que los sprites de Indy y del resto de personajes presentan una extraña aureola (dudo que sea de santidad), lo que junto a la escasez de colores de la versión NES recuerda a los lejanos tiempos del Spectrum. Se trata de un simple par de detalles que pasan más desapercibidos en la portátil, si bien ésta presenta un forzado scroll.



PUNTUACIÓN

Alucinante la presentación, pero el desarrollo es muy simple y la nave parece un pegote que se desplaza penosamente sobre los fondos. Decepcionante.

40

PUNTUACIÓN

Poco se puede decir de un juego con tirones evidentes en el scroll, escenarios monocromos y un protagonista sacado de la era Spectrum. Simplemente, que no llama la atención.

57

PUNTUACIÓN

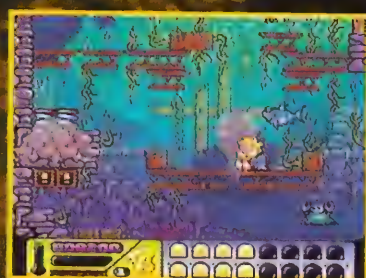
Si ya de por sí la versión para NES es simplona, el retraso en su lanzamiento para Game Boy le resta aún más interés a un juego que por sí mismo no presenta alicientes.

62

SUPER NINTENDO

MAGIC BOY

Poca magia que ofrecer



Esta no es la primera aparición de «Magic Boy» en el mundo del videojuego. Probó fortuna en Amiga y PC, y en ninguno de los dos casos alcanzó un excesivo éxito.

La presente versión sigue la mecánica de un típico juego de plataformas estilo «Rodland» o «Parasol Star», pero con unos gráficos más cuidados y teóricamente más variado.

El objetivo a seguir es ir atrapando a todos los enemigos de la fase. Para ello, hay que atontarlos con la varita mágica

y darse prisa antes de que despierten y haya que volver a empezar. Así de simple.

La verdad es que el juego se hace pesado y llega a ser desesperante. La «gravidez» del personaje lo ralentiza enormemente, y los muelles y catapultas que hay que emplear para ir ascendiendo por la pantalla pueden terminar con los nervios del más templado. El escaso interés de la aventura se acaba después de los diez minutos de guerra contra la misma plataforma.

Lo más fanáticos de las plataformas-puzzle pueden encontrarle el gusto. Lo único que hace falta son grandes dosis de paciencia y encontrar sustancia en ir durmiendo enemigos con una varita, para luego lanzarlos al fondo del marcador. Hasta los decorados se repiten con insistencia...

PUNTUACIÓN

La mejor manera de definir este juego es calificarlo de desesperante. Los ocho niveles de que se compone cada fase terminan siendo variaciones de los mismos elementos con una pequeña innovación cada vez. Hay que ser muy paciente o estar muy loco por las plataformas para encontrar suficientes argumentos a su favor.

58

SUPER TROLL ISLANDS

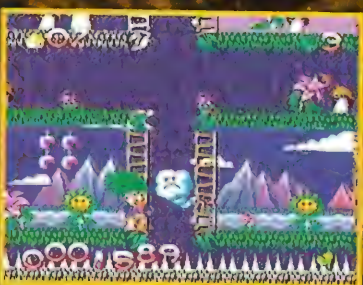
SUPER NINTENDO

Un juego de niños (muy niños)

Una espesa y misteriosa niebla ha caído sobre las islas que habitan los trolls. Este acontecimiento ha convertido el divertido mundo de estos pequeños seres en un lugar triste e inhabitable. Pero, ¡oh, sorpresa!, todavía quedan cuatro de estos personajillos con el ánimo suficiente como para enfrentarse a la gama de grises que les ha invadido. Les podréis reconocer por el

diferente color de su pelo (rosa, azul, verde y naranja). Por turnos, cada uno de ellos irá atravesando el espejo que les permite acceder a su aventura. Luego, avanzarán por tristes escenarios a los que irán devolviendo el color, pudiendo pasar de fase cuando el fondo esté completamente coloreado.

Para facilitarles la tarea, nuestros protagonistas poseen la habilidad de convertirse en rápidos torbellinos, aunque sólo lo podrán hacer tres veces, de lanzar pasteles y de arrojar diferentes objetos que encontrarán a su paso. Y para dar algo de variedad al juego, que falta le hace, al final de cada fase podrán acceder a los succulentos y siempre apreciados bonus.



PUNTUACIÓN

Muchos colorines, mucho saltito y poco más que añadir, porque el juego es todo el rato igual. Encima, los protagonistas no son precisamente agradables a la vista, sino que se trata de unos muñecajos de un aspecto esperpéntico. Únicamente los más pequeños de la casa le sacarán algo de partido a este cartucho, que además es facilón.

64

Listas de Éxitos

Mes tras mes os ofrecemos las únicas, las inigualables, las auténticas listas de éxitos que todos estáis esperando y en las que podéis confiar a la hora de elegir un juego.

Y es que, con los tiempos que corren, hay que informarse bien para comprarse siempre el mejor cartucho.

Novedades futboleras

Se nota que el verano y las vacaciones se van acercando, y que por ello las novedades que llegan a nuestras consolas son cada vez más jugosas. Y si encima el Mundial de fútbol está a la vuelta de la esquina, era normal que las principales apariciones las hayan protagonizado cartuchos como «World Cup USA» y «FIFA Soccer». Pero esto no es todo, ni mucho menos, pues Game Boy nos ha obsequiado con la aparición de un gran anti-héroe, Wario, y Mega Drive ha visto cómo «Virtua Racing» se instalaba en los primeros puestos a más de 200 km. por hora.



CD



El Mega CD se ha visto sorprendido por la aparición de un juego de lucha espectacular donde los haya, el «Mortal Kombat». Para empezar, en la mitad de la tabla.

MEGA

- | | | |
|----|-----|-------------------|
| 1 | (R) | JURASSIC PARK |
| 2 | (R) | Thunder Hawk |
| 3 | (R) | Sonic |
| 4 | (R) | Ground Zero Texas |
| 5 | (R) | Silpheed |
| 6 | (N) | Mortal Kombat |
| 7 | (6) | Ecco The Dolphin |
| 8 | (R) | Prize Fighters |
| 9 | (R) | Batman Returns |
| 10 | (7) | Dune |

GAME BOY

De momento, Wario ya tiene una victoria moral, al haber conseguido arrebatarse el segundo puesto a su enemigo Mario. Y ahora, a por Zelda.



- | | | |
|----|-----|--------------------|
| 1 | (R) | LEGEND OF ZELDA |
| 2 | (N) | Super Wario Land |
| 3 | (R) | Jungle Book |
| 4 | (2) | Super Mario Land 2 |
| 5 | (4) | Top Ranking Tennis |
| 6 | (N) | World Cup USA '94 |
| 7 | (5) | TMHT 3 |
| 8 | (6) | Kirby's Pinball |
| 9 | (7) | Jurassic Park |
| 10 | (R) | Nigel Mansell |

MEGA DRIVE

Como buen juego oficial del Mundial de Fútbol, «World Cup USA '94» tiene mentalidad de campeón. Por eso, aspira desde el principio a ocupar el primer puesto de la lista, aunque por el momento va a tener

que conformarse con un más que honroso sexto puesto tras su «colega» «E.A.

Soccer». ¿Lo conseguirá?



- 1 (R) SONIC 3
- 2 (3) Street Fighter II
- 3 (N) Virtua Racing
- 4 (2) Eternal Champions
- 5 (5) E.A. Soccer
- 6 (N) World Cup USA '94
- 7 (4) NBA Jam
- 8 (N) Dragon Ball
- 9 (6) Sonic Spinball
- 10 (7) Aladdin
- 11 (N) Pete Sampras Tennis
- 12 (8) Subterrania
- 13 (9) Toe Jam & Earl 2
- 14 (10) NBA Showdown
- 15 (11) Robotnik Mean...
- 16 (12) PGA Tour Golf 3
- 17 (13) Pink Panther
- 18 (14) Castlevania
- 19 (15) TMHT T. Fighters
- 20 (16) Dune 2

S

E

N

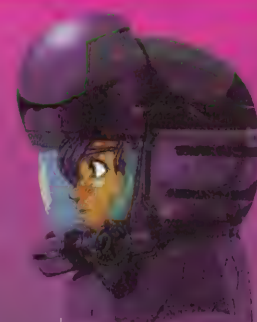


Otro mes de calma para la lista de Nes, y van... Claro, que eso le viene bien al simpático Kirby, que parece haberse afianzado en el segundo puesto a la caza del «eterno» Mario. Esperemos que pronto haya más novedades.

- 1 (R) MARIO BROS 3
- 2 (R) Kirby's Adventure
- 3 (R) The Return of Jocker
- 4 (R) Asterix
- 5 (R) Star Wars
- 6 (7) Robocop 3
- 7 (6) Tiny Toons
- 8 (R) Battletoads
- 9 (R) Megaman 4
- 10 (R) Indy Heat

GAME GEAR

La pequeña de Sega ha recibido la visita de dos novedades bien diferentes. Por un lado, toda la emoción del fútbol con «World Cup USA'94», y por el otro, una aventura espacial bajo el nombre de «Power Strike».



- 1 (R) SONIC 2
- 2 (R) Jungle Book
- 3 (R) Aladdin
- 4 (R) Ecco the Dolphin
- 5 (R) Micromachines
- 6 (R) GP Rider
- 7 (N) World Cup USA
- 8 (R) NBA Jam
- 9 (R) Robotnik's Mean...
- 10 (N) Power Strike 2

SUPER NINTENDO

Apasionante la lucha que se prevé para los próximos meses con la Super como testigo. Nos referimos, claro está, a la que van a sostener los dos grandes cartuchos futboleros. Por el momento, «FIFA Soccer» se ha situado por

delante de «World Cup USA'94», pero habrá que ver cuál de los dos aguanta mejor la presión, ahora que eso está de moda.



- | | | |
|----|------|---------------------------|
| 1 | (R) | S.F.II TURBO |
| 2 | (R) | Clayfighters |
| 3 | (R) | Mario All Stars |
| 4 | (N) | FIFA Soccer |
| 5 | (N) | World Cup USA '94 |
| 6 | (N) | Dragon Ball Z 2 |
| 7 | (4) | NBA Jam |
| 8 | (5) | Final Fight 2 |
| 9 | (6) | Star Wing |
| 10 | (7) | Rock'n Roll Racing |
| 11 | (9) | Equinox |
| 12 | (8) | S. Empire S. Back |
| 13 | (11) | Turn and Burn |
| 14 | (12) | Skyblazer |
| 15 | (13) | The Lost Vikings |
| 16 | (14) | The Young Merlin |
| 17 | (N) | Yoshi's Cookie |
| 18 | (17) | Metal Combat |
| 19 | (R) | Art of Fighting |
| 20 | (R) | World Class Champ. Soccer |

NEO GEO



La Neo Geo se ha tomado un respiro con vistas a lo que se espera para el verano, por lo que su lista no ha mostrado cambios de relumbrón. Tan solo, el descenso del «Art of Fighting 2».

- | | | |
|----|-----|---------------------|
| 1 | (R) | FATAL FURY ESPECIAL |
| 2 | (3) | Samurai Shodown |
| 3 | (5) | Fatal Fury 2 |
| 4 | (R) | World Heroes 2 |
| 5 | (2) | Art of Fighting 2 |
| 6 | (R) | Super Side Kicks |
| 7 | (R) | Sengoku 2 |
| 8 | (R) | Spinmaster |
| 9 | (R) | Three Count Bout |
| 10 | (R) | View Point |

MASTER SYSTEM

Los circuitos de la Master continúan rugiendo y vibrando debido al ritmo que marcan dos ases de la velocidad: los divertidos «Buggy Run» y el inigualable Sonic.



- | | | |
|----|-----|------------------|
| 1 | (R) | SONIC CHAOS |
| 2 | (R) | Jungle Book |
| 3 | (R) | Aladdin |
| 4 | (R) | Micromachines |
| 5 | (N) | World Cup USA 94 |
| 6 | (R) | Land of Illusion |
| 7 | (5) | Sonic 2 |
| 8 | (7) | Buggy Run |
| 9 | (8) | Robotnik mean... |
| 10 | (9) | Streets of Rage |

concurso Virtua Racing

1.- ¿Cuántas perspectivas diferentes puede presentar «Virtua Racing»?

2.- ¿Cual es el número exacto de megas que tiene este cartucho?

3.- ¿Cuántos circuitos encontrarás en el juego?

4.- ¿Cuántos niveles de dificultad contiene?

5.- ¿Cuántos modos de juego encuentran en «Virtua Racing»?

6.- ¿Cómo se llama el chip especial utilizado en este juego?

SEGA

HOBBY
CONSOLAS

¡¡Consigue este mega regalo consistente en un espectacular Demo Desk de Sega, una Mega Drive, un FootPedal, un Volante, el Cartucho "Virtua Racing" y una cazadora de piel exclusiva de Sega!!

BASES

1.- Podrán participar en el sorteo todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS, que envíen el cupón (no valen fotocopias), con las respuestas correctas a la siguiente dirección:

HOBBY PRESS,S.A. Revista HOBBY CONSOLAS
Apdo. 400 28100 Alcobendas (Madrid)

Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO VIRTUA RACING

2.- Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos de 26 de Mayo de 1994 al 4 de Julio de 1.994.

3.- El sorteo se celebrará en Madrid, el día 7 de Julio de 1.994, y los ganadores se publicarán en el número de Agosto la revista HOBBY CONSOLAS.

4.- De entre todas las cartas recibidas se extraerá una carta que será ganadora de un mueble demo de Sega, un Footpedal, un volante, una consola Megadrive, una cazadora de Sega y un cartucho Virtua Racing. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

5.- Caso de que el premio se extravíe en el correo al ser enviados a los ganadores, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de ganadores para notificar a la revista el extravío.

6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

7.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores de dicho sorteo.



Concurso Virtua Racing

Nombre IGNACIO
Apellidos PILOTO CARBONELL
Domicilio C/ SAN RAMON JOVENES 2 N.º 3
Localidad DESENYA Provincia SACERES
C/Postal 16-000 Teléfono 91-37-22

Las respuestas correctas son:

1. cuatro
2. tres
3. 16
4. tres
5. chip S.V.P.
6. chip S.V.P.

LASERS

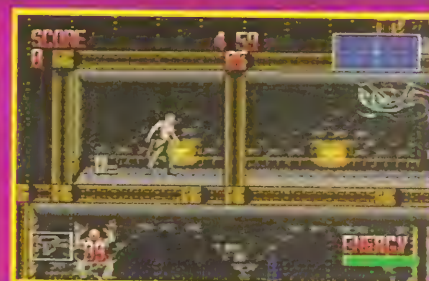
DRAGON BALL Z 2

MÁS VELOCIDAD:

En la presentación, pulsa L y R en el pad dos, y sin soltarlos resetea la consola. Espera otra vez a la pantalla de presentación, y suelta los dos botones. Si en ese momento la música cambia, es que ha salido bien. Gracias a Pablo Herrera.



ALIEN 3



MÁS RÁPIDO IMPOSIBLE:

Con el primer pad, entra en la pantalla de opciones y sitúate en el sonido. Pulsa en el segundo pad C, ARRIBA, DRCH., ABAJO, IZQ., A, DRCH., ABAJO. Si el truco ha salido bien, oirás un sonido. Entonces, empieza a jugar, pausa el juego y presiona C, A, y B. Ahora tendrás la pantalla verde, pero no te preocupes y despausa el juego. Repítelo tantas veces como quieras.



SONIC CD

PANTALLA PARA ELEGIR NIVEL:

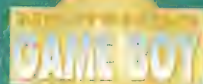
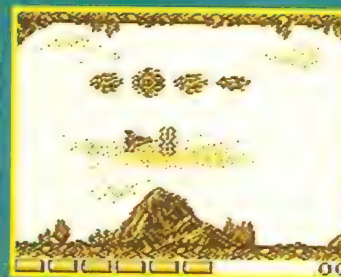
Presiona en la pantalla del título ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQ., DRCH., y B. ¡Verás cómo mola!



NEMESIS

ARMAMENTO AL INSTANTE:

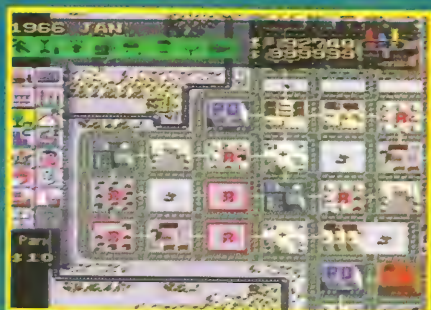
Lo único que tienes que hacer es pausar el juego y pulsar 5 veces B y otras 5 A.



SIM CITY

MUCHO DINERO:

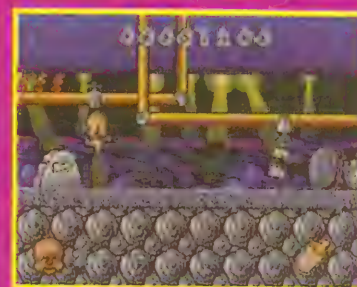
Deja a 0% todo y gasta por completo tu dinero antes de que se acabe el año. Cuando aparezca la pantalla de tasas, presiona L y, sin soltarlo, sal de esa pantalla. Ahora, vuelve a ella, pon todo al 100%, y cuando salgas suelta el botón L. ¿A que es una maravilla tener tanto dinero?



CHUCK ROCK II

PASAR DE NIVEL:

Pausa el juego y presiona B, A, DRCHA., A, C, ARRIBA, ABAJO, y A. Ahora, cuando quieras pasar al siguiente nivel, pausa y presiona A y Derecha. Y cuando desees retroceder, pausa y presiona A e IZQUIERDA.

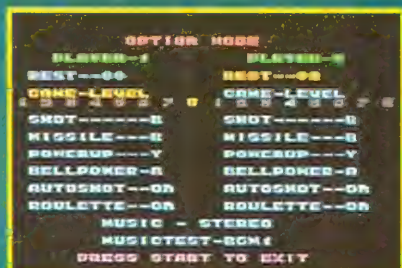


& PHASERS

PARODIUS

SÚPER DIFICULTAD:

En la pantalla de opciones, presiona ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQ., DRCHA., IZQ., DRCHA, B y A. Si este nivel te resulta demasiado difícil, pausa el juego y presiona la misma secuencia de antes en el mando de control, seguida de X, X, B, B, Y, A, Y, A. De este modo, tu nave tendrá mas poder.



DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE

PASSWORDS:

Stage 1- Naranja, negro, amarillo, amarillo
Stage 2- Azul, negro, rojo, amarillo
Stage 3- Amarillo, azul, negro, morado
Stage 4- Naranja, verde, azul, amarillo
Stage 5- Verde, morado, morado, amarillo
Stage 6- Morado, azul, verde, naranja
Stage 7- Verde, naranja, negro, amarillo
Stage 8- Azul, morado, naranja, naranja
Stage 9- Naranja, rojo, amarillo, negro
Stage 10- Negro, rojo, rojo, azul
Stage 11- Verde, verde, negro, amarillo
Stage 12- Morado, amarillo, naranja, negro
Stage 13- Para pasarte el juego tendrás que vencer al Dr. Robotnik.

Gracias a Rafa y Paco Marin.



STREETS OF RAGE

ELEGIR NIVEL:

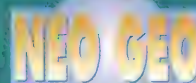
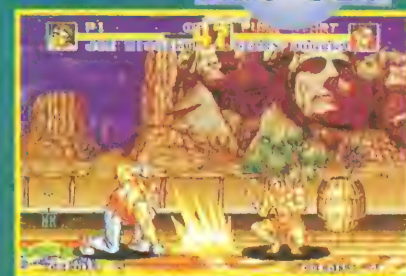
En la pantalla de opciones, elige el sonido 11. Cuando esté sonando, presiona a la vez los botones 1 y 2. ¿Verdad que es muy sencillo?



FATAL FURY SPECIAL

RYO PARA LOS DOS:

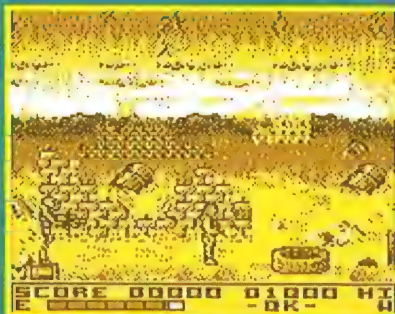
Conecta los dos pad y ábrete camino sin perder con Wolfgang Krauser. Luego, pierde frente a Ryo Sakazaki en el "Dream match". Deja que el tiempo pase en la pantalla de continuación, y espera a la DEMO. Pulsa ARRIBA, IZQ. ABAJO, DRCH., ARRIBA y A; luego, ARRIBA, DRCH, ABAJO, IZQ., ARRIBA y C en el primer pad. Ahora podrás jugar con un amigo, eligiendo ambos a Ryo.



TERMINATOR 2

MUY, PERO QUE MUY LENTO:

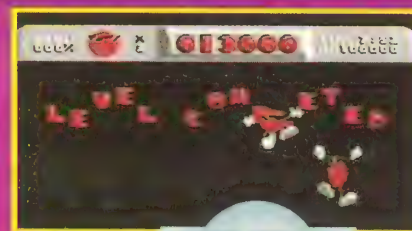
Notarás la lentitud de la que hablo si durante el juego presionas SELECT.



COOL SPOT

PASAR DE NIVEL:

Pausa el juego y presiona ABCBACBCBAC. Ahora, despausa y... ¡nivel completo! Puedes repetirlo cuantas veces quieras.



LASERS

ACTRAISER2

PANTALLA DE DEMOSTRACIÓN:

Si seleccionas el nivel "hard" e introduces este código: BJQX YRKC DLSZ, podrás mover al personaje en la pantalla de presentación. Curioso, ¿verdad?

MEGA DRIVE
SUPER NINTENDO



ZOO

ELIGE EL NIVEL QUE DESEES:

Pausa el juego y sin dejar de presionar START pulsa C, DRCHA., A, B, B, A, IZQ., IZQ., A y ABAJO. En el lugar donde te indican el número de bonus que llevas, podrás cambiar las dos primeras cifras. La primera indica la pantalla a la que quieres ir y la segunda la fase de esa pantalla. Una vez que hayas escogido, pulsa A, B, y C simultáneamente y comenzarás a jugar desde la pantalla elegida.

MEGA DRIVE



TIME GAL

ELEGIR NIVEL:

En la pantalla en que eliges si empezar a jugar o elegir opciones, pulsa ARRIBA, IZQ., DRCH., DRCH., y ARRIBA. Si el truco ha funcionado a la perfección, antes de empezar a jugar podrás elegir nivel y fase.



PROBOTECTOR

ELEGIR NIVEL:

En la pantalla del título presiona ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQ., DRCH., IZQ., DRCH., B, A, B, A y START.

VIDAS EXTRA:

Pulsa ARRIBA 4 veces, ABAJO 4 veces, IZQ. 4 veces y DRCH. otras 4 en la pantalla del título. Ahora, tan solo tienes que pulsar START.

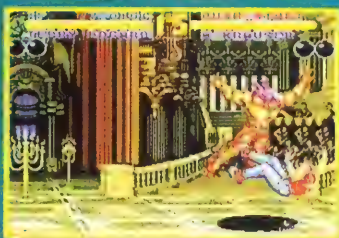


FATAL FURY 2

ELEGIR A LOS JEFES:

Cuando la pantalla del título TAKARA aparezca y empiece a oírse la música, pulsa B, A, X, Y, ARRIBA, IZQ., ABAJO, DRCH., L y R. Entonces, escucharás una voz que te dirá "OK".

MEGA DRIVE
SUPER NINTENDO



DESERT STRIKE

10 VIDAS:

Para lograrlo, sólo tienes que introducir este código como password: BQOOAEZ.

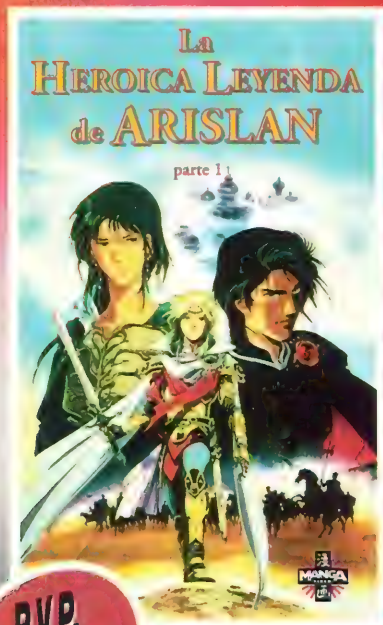
MEGA DRIVE





Alimento para tu cerebro.

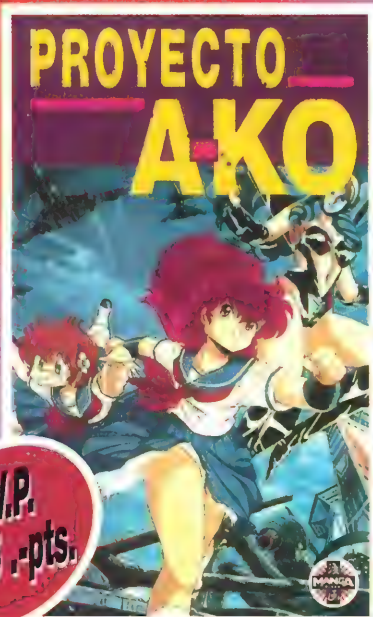
La Edad Media esconde leyendas inimaginables, descúbrelas!



P.V.P.
2.495 -pts.

Disponible a partir del 1 de Junio

Autoparodia brillante para otakus inteligentes.



P.V.P.
2.995 -pts.

Disponible a partir del 15 de Junio

Aterriza ahora en el siglo 21

Completa tu MANGA-COLECCIÓN:

- | | | |
|------------------------------------|--------------------------------------|------------------------|
| • El Puño de la Estrella del Norte | • Doomed Megalopolis | • 3X3 Ojos (2ª Parte) |
| • DominionTank Police Actos I y II | • DominionTank Police Actos III y IV | • Wicked City |
| • Venus Wars | • Urotsukidoji II | • Alita |
| • Urotsukidoji | • Judge | • Doomed Megalopolis 2 |
| • 3X3 Ojos (1ª Parte) | • Ultimate Teacher | |

STRONG
VIDEO

STRONG: La fuente energética definitiva para alcanzar la evasión total.



P.V.P.
2.995 -pts.

Apoteosis final!!
Disponible a partir del 1 de Junio

STRONG VIDEO es una marca de MANGA FILMS S. L.



MANGA FILMS S. L. La Costa, 76, torre - 08023 Barcelona - Tel. (93) 284 22 29 - Fax (93) 219 10 17



& PHASERS

NBA JAM



FAMOSOS... ¿JUGADORES?:

Si te apetece ampliar el número de jugadores a elegir, sigue estos pasos atentamente:

B. CLINTON

Introduce como iniciales ARK y antes de que metas la K pulsa L, R, y START al mismo tiempo.



KABUKI

Tiene por iniciales Q, B, y ESPACIO EN BLANCO y como movimiento L, START y X.



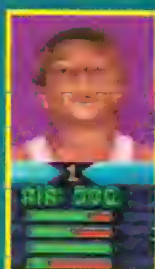
AL GORE

AL igual que antes lo que tienes que hacer es introducir NET y sin marcar la T pulsar L, R, y A simultáneamente.



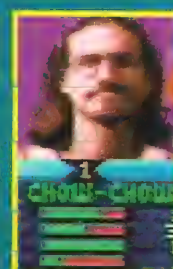
E. SAMULSKI

Lo único que cambian son las iniciales, ahora son AIR y como siempre sin marcar la R pulsa L, START y X.



CHOW CHOW

Esta vez las iniciales son CAR y el movimiento L, R, y X.



J. RIVETT

Como iniciales RJR, y antes de introducir la última pulsa R, STAR y X.



SCRUFF

Iniciales: ROD. Ya sabes, no introduzcas la D y pulsa R, START y X al mismo tiempo.



GLOBAL GLADIATORS

MENÚ ESPECIAL:

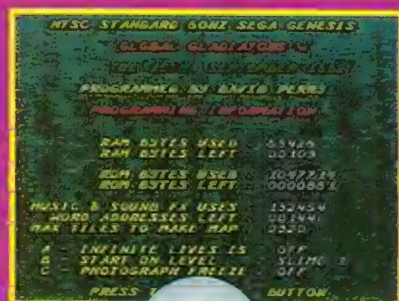
Cuando aparezca el logo de SEGA, pulsa cuatro veces seguidas C, B, A y START. Podrás elegir nivel, número de vidas...

UNO TRAS OTRO:

Pausa el juego al empezar un nivel y presiona B, C, B, A, B, B, C, B, A y B.

¿UNAS CUANTAS VIDAS?:

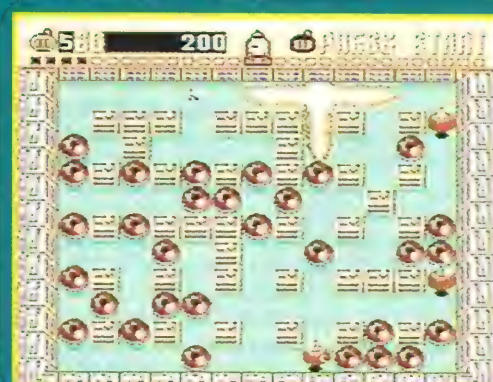
Pausa y pulsa A tres veces, B otras tres, C cuatro veces, B y A. Tendrás una vida por cada vez que hagas esta operación.



SUPER BOMBER MAN

PARA SER DIMINUTO:

Este password puede hacer que no te encuentres: 5656. Yo de ti, lo probaría.





GAMES CLUB

LA MEJOR TIENDA DE VIDEOJUEGOS

presenta

SUPER - MEGA CAMPEONATO

1º PREMIO PARA SUPERNINTENDO



1 Recreativa Profesional NEO-GEO
con pantalla 25"

+



1 Juego
SAMURAI SHODOWN



1 Juego
ART OF FIGHTING 2



1 Juego
FATAL FURY ESPECIAL

STREET FIGHTER II

para
Supernintendo
y
Megadrive

Y

ADEMAS ...

1º PREMIO PARA MEGADRIVE



1 Recreativa Profesional NEO-GEO
con pantalla 25"

+



1 Juego
SAMURAI SHODOWN



1 Juego
ART OF FIGHTING 2



1 Juego
FATAL FURY ESPECIAL

BASES:

- ▶ Para participar realiza el mejor tiempo en un round contra la máquina, con el luchador y en nivel que quieras, de los juegos STREET FIGHTER II de SUPERNINTENDO o STREET FIGHTER II CHAMPION EDITION de MEGADRIVE.
- ▶ Haz una fotografía de la pantalla donde aparezca tu record de tiempo (realizarla desde una distancia de 1 m. aproximadamente encuadrando toda la pantalla, sin flash y con poca luz).
- ▶ En caso de empate en el tiempo, el ganador será el que más puntos haya obtenido, si hubiera un nuevo empate los premios se sortearían entre las mejores puntuaciones.
- ▶ Entre todos los participantes se sortearán ante Notario el resto de los premios el día 15 de Julio de 1994.
- ▶ La lista de ganadores se publicará durante el mes de Agosto, comunicándose el resultado por teléfono a los ganadores.
- ▶ La inscripción para el Campeonato es de 1.000 ptas. que deberás enviar en un sobre, junto al cupón de participación adjunto y la fotografía de la pantalla antes del día 10 de Julio de 1.994 por los siguientes medios:
 - Por correo certificado.
 - Por cualquier Agencia de transportes
 - Entregándolo en GAMES CLUB directamente.



1 Recreativa Profesional NEO-GEO
1 Juego ART OF FIGHTING 2



1 3DO con dos juegos



100 Camisetas exclusivas

ENTRE LOS PARTICIPANTES SE SORTEARAN

ATENCION: No tires el resguardo del correo certificado o de la agencia de transportes, aunque no ganes, te vale para obtener un descuento de 1000 pts. en la compra o cambio de tus VIDEOJUEGOS y 1500 para CONSOLAS. (Oferta válida hasta fin de 1994)

BOLETIN DE PARTICIPACION: GAMES CLUB. (942) 23 85 18
C/ Floranes, 23 39010 SANTANDER

Nombre
Apellidos
Dirección
Localidad
Teléfono
CONSOLA UTILIZADA

- ▶ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores de este campeonato.

LASERS & PHASERS

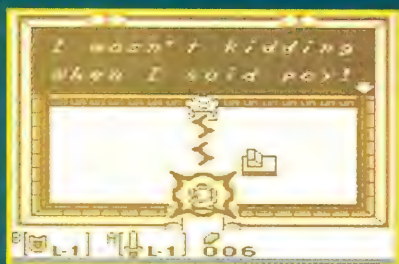
THE LEGEND OF ZELDA

GAME BOY

COMPRAR SIN PAGAR:

Después de coger la espada de la playa, tu misión será comprar la pala. Si tu problema es que no tienes dinero suficiente, no te preocupes. Entra en la tienda, coge la pala y llévatela a la esquina superior derecha. El viejo vendedor te mirará y tú tendrás que ser rápido para salir de la tienda dejándole a él de espaldas. Esto mismo lo podrás repetir con los demás objetos. Pero no todo podía ser bueno: cada vez que vuelvas a entrar en la tienda, pagarás cara tu osadía y morirás.

Se me olvidaba comentarte que durante toda la partida ya nadie te llamará por tu nombre, sino que dirán "THIEF" (LADRON).



MICRO MACHINES

MEGA DRIVE

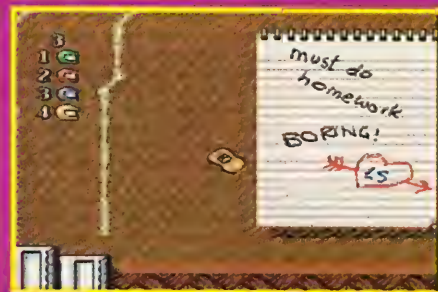
CUANTO MÁS, MEJOR:

Pausa el juego y pulsa:

- Para más velocidad: ARRIBA, ABAJO, A, B, IZQ., DRCH., C y START.

- Para no derrapar: A, ARRIBA, B, ABAJO, C, IZQ., START y DRCH.

- Para incrementar la fuerza de los choques: C, ARRIBA, IZQ., DRCH., A, B, A y C.



PINK PANTHER

UN MONTÓN DE VENTAJAS:

Pon los dos pads en tu consola. Resetea el juego y presiona A y C en el primer mando y B en el segundo. Escucharás un sonido como de cristales rotos. Entonces pausa el juego y:

- Presiona C para elegir la fase que quieras.
- Presiona A para rellenar tus corazones.
- Presiona B para ser invencible.

SEGA MEGA DRIVE



DRAGON BALL Z 2

PARA DETENER LAS MAGIAS:

Si tienes problemas para frenar los ataques especiales de tus rivales, toma nota de los movimientos que te

ayudarán a contrarrestarlos.

Protección: Pulsa ATRÁS y A. 50% de daños.

Repeler: ATRÁS, DIAGONAL ABAJO ATRÁS, ABAJO y A. Recibirás un 25 % de daños.

Bloquear: DELANTE, ATRÁS, DELANTE, A. No recibes daño.

Contratacar: ABAJO, DIAGONAL ABAJO ATRÁS, ATRÁS, DELANTE.



SEGA MEGA DRIVE

Wario tiene color en Nintendo Acción

PRIMERA REVIEW DE **WARIO LAND**
CON SUPER GAME BOY.
SÓLO EN NINTENDO ACCIÓN.

EXCLUSIVA PREVIEW DE **TETRIS 2**,
EL PRIMER CARTUCHO DE SUPER
GAME BOY CON **256 COLORES**.

IMÁGENES SUPER NINTENDO DE
BUBSY 2 Y DRAGON.



¡Qué Locura!

LA CONTRALISTA

	Último	Penúltimo	Antepenúltimo
S. Nintendo	Ultraman	James Pond	H. Alone 2
N.E.S.	Metal Gear	Puznik	Indiana J.
Game Boy	Sprit of F1	Darkman	Pac Man
Mega Drive	GunShip	James Bond	Winter Olympics
Master	M. O. Daknes	Alien Storm	Aztec Adventures
Game Gear	Factory Panic	Wood Pop	Solitaire Poker

Han colaborado para hacer posible esta Contralista:
Jordi Fosch Pérez (Tarragona), Ioritz Etxabe (Bilbao),
Julio Martín Mazos (Mallorca), Rodrigo Blanco (Madrid)
y Pedro Benítez López (Gerona).

EN DISNEY WORLD GRACIAS A HOBBY CONSOLAS.



Así de feliz se muestra la familia Ventalló García, y la verdad es que no es para menos. ¿Recordáis que en enero sorteamos un viaje para cuatro personas a Disney World? Pues el afortunado ganador fue Santi Ventalló García, aunque sus padres y hermanas no le dejaron solo en este alucinante recorrido por el reino de la fantasía. Sed sinceros: ¿Verdad que da un poco de envidia verles?

UN CHISTECITO



Santiago Cobo Roldán nos ha regalado otro de sus simpáticos chistes, aunque esta vez no nos ha hecho mucha gracia... Es broma, a seguir así.

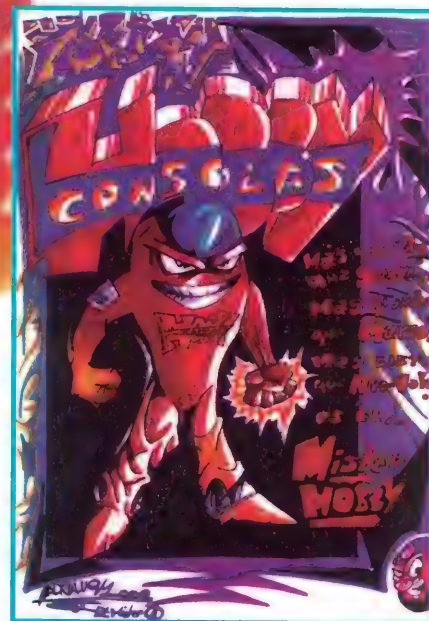


EL DIBUJO DEL MES

Miguel Ángel Gómez (Ciudad Real) se nos ha destapado como un publicista con mucha visión. Gracias a su revolucionaria campaña la "Laca Son Boku" se va a vender como si fueran rosquillas. No es para menos.

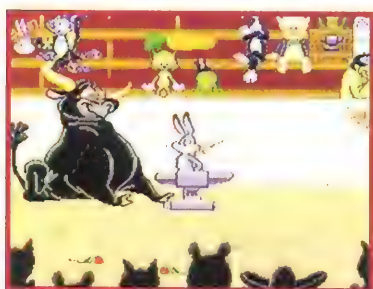
La mascota del mes

Parece que se ha abierto la veda y que todos estáis empeñados en encontrar la mascota ideal para nuestra revista. Esta vez ha sido Adrián Blanco Méndez (Gerona) el que ha probado fortuna con este macizo bichejo.



AMARILLO el TELÉFONO es

LAS VACAS TAMBIÉN SABEN JUGAR



¡Qué tal! ¿Cómo estamos? Te escribo con una duda que me afecta personalmente en el rendimiento laboral de mi trabajo. Últimamente veo a mis vacas un poco tristes y no me dan leche.

1-¿Recuperarán la alegría de antes si enchufo la Super Nintendo de mi hijo en el

establo? ¿Me volverán a dar leche? **2-**¿Hay algún juego de toros luchadores o algo así para este soporte?

Indalecio Pastizales (Mieres, Asturias).

1-En la Universidad de Kentucky se han hecho experimentos con gallinas ponedoras, utilizando «Alfred Chicken» con resultados positivos. ¿Por qué no vas a tener éxito si utilizas este sistema con tus vacas?

2-Está previsto que salga una versión de «Street Fighter» para Super Nintendo con toros y toreros como luchadores. Por ahora sólo te puedo decir que el nombre de este cartucho será algo así como «Street Bulls Fighters Corrida Edition».

LOS ADAPTADORES DE GAME BOY

Superjugones saludos, Yenni. Antes de nada felicitarte por tu consultorio y a todos los compañeros de la revista. La leo desde que tenía dos años (ahora tengo cuatro). Las cuestiones que expongo son las siguientes: **1-**¿Es cierto que va a salir un adaptador de 54 bit para Game Boy? A mí me lo ha dicho un compañero japonés de la guardería. **2-**Esta segunda me da un poco de vergüenza decírtela... ¿Hay algún juego de tías en pelotas para esta consola?



Vicentito Precoz (Bilbao).

1-Siento quitarte la ilusión, pero tu amigo japonés es un listo. Por ahora sólo existe el Super Game Boy para ver juegos de la portátil en Super Nintendo.

2-¿No crees que eres demasiado pequeño para pensar en esas cosas? Como sigas así, el ratoncito Pérez no te dejará dinero bajo la almohada cuando se te caigan los dientes.

¡¡Hola!!, soy Yenni Fuster, vuestra bruja consolera particular. Si tienes algún problema con tu sistema de diversión, escíbeme a: **AMARILLO... EL TELEFONO ES C/ De los Higos Chungos, 69. 28999 Madrás. (5.000 pesetas por palabra para cartas escritas desde Valladolid, la Península y Baleares).**

DUDAS EXISTENCIALES DE BARTOLO

Hola Yenni, me llamo Bartolo y tengo un flauta con un agujero solo. Además de la flauta también tengo una Mega Drive. Primero quiero quejarme para que aigan más cartuchos de rol para el cacharro este.

1-En siguiendo me gustaría que me digieras si ¿es cierto que el enemigo final de Soccer Kid es Jesús Gil?

2-¿Cuál va a ser mejón la Saturn o la Project Realiti?

3-¿Ganará la selección el mundiá de Estados Unidos?



Bartolo Séneca (Vélez Malaga)

Amigo Bart, gracias por escribir a esta sección, pero si lo haces igual que hablas, ahórrate tiempo, tinta y sello. Perdona si soy monosilábica en mis contestaciones, pero ya estoy un poco cansada de responder cartas.

1-Sí.

2-Ambas.

3-Soy una bruja de pego y no tengo poderes adivinatorios.

Por último, recordaros que la unión de Venus y Saturno en día de constelación de La Consola de Videojuegos influirá en el lanzamiento de muchos juegos de fútbol para todos los soportes. No lo olvides y ¡hasta siempre!

¡Qué Locura!



Pedro Sesma Blanco
(Madrid)



Laura Cases y
Arantxa Espuña
(Valencia)



Susana Pérez Tirado
(Barcelona)



Oscar Cajo Martínez
(Albacete)



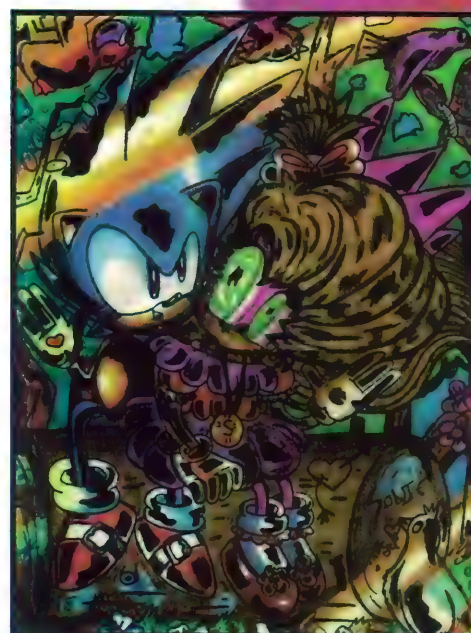
Raúl Andrés Abascal
(Vizcaya)

Santiago Cobo R.
(Cantabria)



Víctor Morales Robert
(Barcelona)

Susana Pérez Tirado
(Barcelona)



J. Luis Arjona Leira
Lucena (Córdoba)



José Benítez Amado
(Córdoba)



Alejandro Díaz López
(Jaén)

¡Qué Locura!

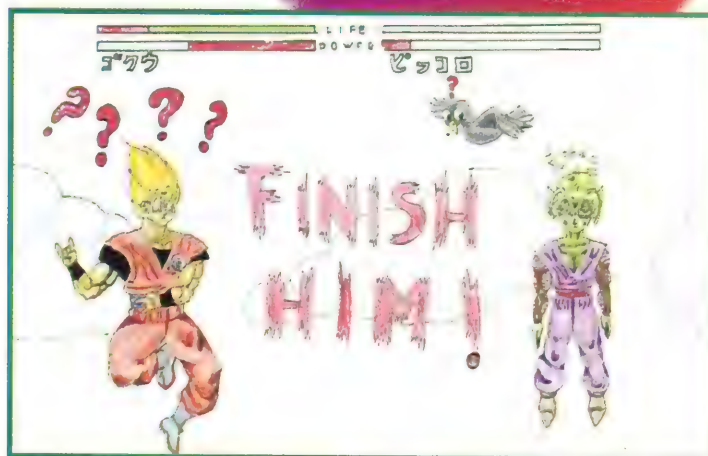


David Osuna del Castillo
(Palma)



José Huvaldi Bueno
(Granada)

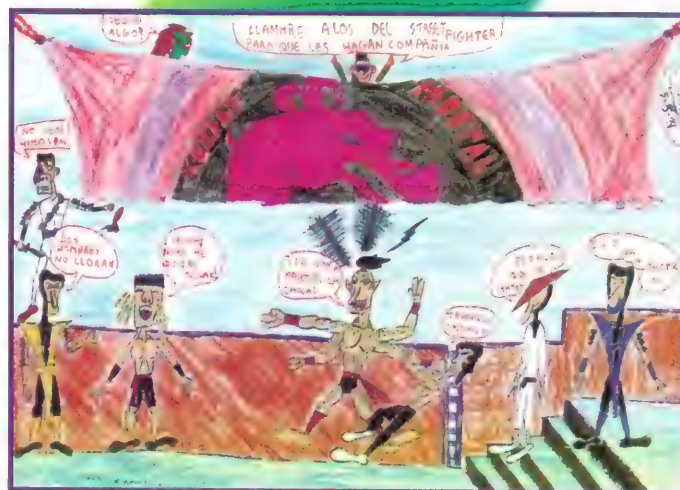
Juan Salvador Cobos S.
(Madrid)

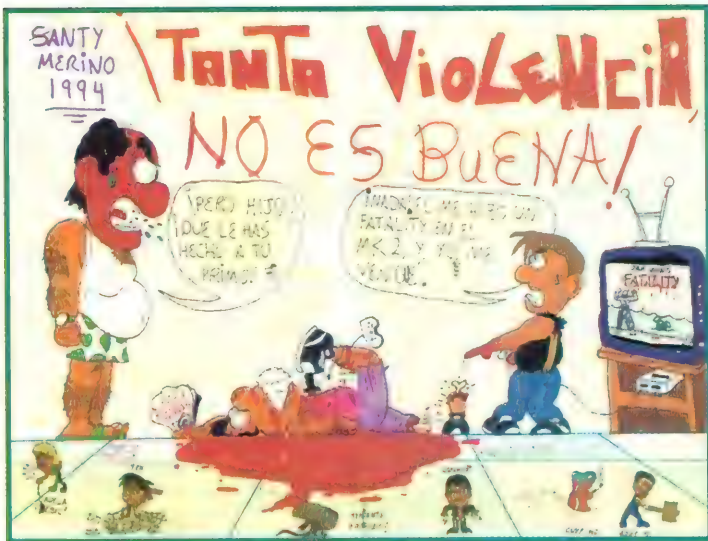


Iago Domínguez B.
(Pontevedra)



Arantzazu Ruiz B.
(Vitoria)





Santiago Merino Vaca
(Barcelona)

Carlos Forero Sáez
(Madrid)



Alberto García Gómez
Alcorcón (Madrid)



Rodrigo Escobar
(Madrid)



Vicente Quero
(Barcelona)

TELÉFONO ROJO

¡Hola, amigos! Aquí estoy de nuevo para contestar todas las dudas que se os ocurran sobre cualquier tema consolero. Bueno, si es que salgo sano y salvo de este pequeño lío en el que me he metido. Resulta que me jugué al «Final Fight» que el que perdiera se tenía que tirar desde lo más alto de la ciudad... ¡y perdí! Así que no os digo nada más, sólo que me deseéis suerte si queréis que el próximo mes siga estando con vosotros. Por si acaso, escribidme a:

HOBBY CONSOLAS HOBBY PRESS S.A.
C/ de los Ciruelos Nº4. 28700
San Sebastián de los Reyes. MADRID.
Indicando: **TELÉFONO ROJO.**



Por razones técnicas

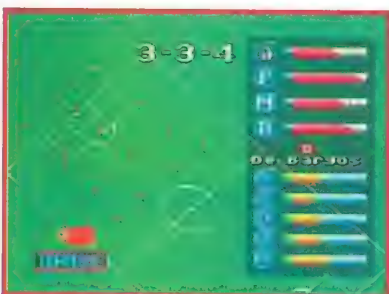
Cuestión de 16 bit

Hola Yen, soy un chicharrero que tiene una Super Nintendo, una Mega Drive y unas cuantas dudillas:
1- ¿Has oído hablar de «Virtua Soccer»? ¿Dime algo de él? ¿Es mejor que el «Striker»? 2- ¿Qué juego de éstos me recomiendas: «The Empire Strike Back», «The Legend of Zelda» o «Sonic Blastman»? 3- Otra vez por lo deportivo, ¿en qué formato me aconsejas el «NBA Jam»?
Un chicharrero anónimo.

1- Estás un poco perdido, porque salió comentado en el número 31. Lo más reseñable de este cartucho es que te permite seleccionar varias perspectivas de juego. El «Striker» mantiene sobre él una ventaja: la facilidad de manejo. «Virtua Soccer» es más simulador.

2- Los dos primeros, sin duda.

3- El de Super Nintendo, ya que es más manejable.



Hola Yen, ¿cómo te va? Espero que estés de humor para contestar esta carta y todas estas preguntas. 1- ¿Cómo han hecho en Sega para mostrar 128 colores en pantalla con el «Jurassic Park» de Mega CD? 2- ¿Es verdad que el chip FX es de tecnología 8 bits y que sólo puede mostrar 16 colores? 3- ¿Es cierto que en la Super NES no se puede instalar una unidad de CD porque su arquitectura interna no es de 32 bits, y que se le tendría que conectar un cartucho con todos los chips que necesita el CD?

Angel Rayco (Canarias).



1- Lo ha logrado mediante rutinas de programación, usando determinados canales de vídeo del CD.

2- El chip FX se pensó en un primer momento para la NES 8 bits. Viendo los excelentes resultados que daba, Nintendo decidió incorporarlo a algunos cartuchos de su recién estrenada 16 bits. Un chip es un chip, independientemente de la máquina en que se use.

Sí, es cierto que sólo puede mostrar 16 colores, igual que el chip SVP. Ten en cuenta que mover polígonos no es nada fácil.

3- ¿Dónde has oído eso? Creo que andas un poco despistado, porque la Mega Drive, te recuerdo, también es de dieciséis bits.

A "Scopazo" limpio

Hola Yen, ¿cómo te va? Seguro que muy atareado. Bueno, no daré más rodeos y me voy a la sustancia del asunto: **1-** ¿Qué sabes acerca de la séptima entrega de la saga «The First of the North Star» y sus 20 megas para Super NES? **2-** Dime juegos actuales en los que pueda usar el



adaptador para cinco jugadores de Super Nintendo. **3-** Aparte del recién estrenado «Metal Combat», ¿qué otros juegos hay para el Scope? ¿Cuál es el mejor? **Shin-Nhan-Po (Madrid).**

1- Sé que acaba de salir y que, como en el caso de los primeros juegos, no es nada probable que llegue a nuestro país.

2- «NBA Jam», «Bomber Man», y en breve, «FIFA Soccer». Y que no estén en nuestro país (por desgracia), «The Secret of Mana» (tres jugadores), «Jimmy Connors», «The Family Tennis» y «Super Soccer 2».

3- «Yoshi's Safari», «Battleclash» y los seis juegos que venían con el Scope. Poco, ¿verdad?



Super Mario no hay más que uno

Hola Yen, me llamo Elías, tengo una Mega Drive y algunas dudas que espero que me resuelvas. **1-** ¿Qué ha pasado con el juego de «Megaman», que se supone iba a sacar Capcom para Mega Drive? **2-** ¿Cuándo saldrá una segunda parte de ese genial juego llamado «Rocket Knight»? **3-** ¿Podrías decirme algún juego para Mega Drive de las características de «Super Mario Bros 3»? Es decir, gráficos hermosos y muchos, muchos niveles. **4-** ¿Qué sabes del «Dragon Ball» para Mega Drive?

Elías Benavides Redondo (Valladolid).

1- Pues no se sabe nada. Se dio la noticia y desde entonces lo único que ha hecho Capcom con «Megaman» ha sido sacar más versiones para las consolas Nintendo.

2- Voy a tener que acudir a un cursillo intensivo de adivinación y futurología, porque últimamente me falla la bola de cristal. Por cierto, olvídate de la posibilidad de que salga en Nintendo.

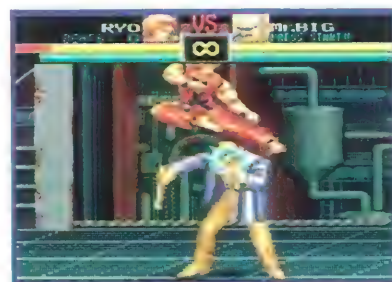
3- Me lo has puesto muy difícil, ya que el estilo SMB3 es muy particular. Lo más cerca que puedes andar es con «James Pond 3» y «Tiny Toons».

4- Sé que va a ser un juego de lucha «one Vs one» y que Bandai nos lo va a servir en bandeja de plata en junio. Aunque supongo que ya lo habrás podido ver en la súper preview de las primeras páginas.

Megas comprimidos

¿Qué tal Yen?, voy a hacerte unas preguntas que espero me contestes.

1- ¿Por qué Takara se empeña en hacer pésimas conversiones de juegos de Neo Geo? **2-** ¿Por qué compañías como Konami se vuelcan más con juegos de Super Nintendo que de Mega Drive? **3-** ¿Qué diferencia hay entre megas comprimidos y sin comprimir? **Francisco Suárez (Cádiz)**



1- Lo que no puedes esperar es que un juego se vea igual en Super Nintendo o Mega Drive que en Neo Geo. Para empezar, la Neo Geo es una consola de 32 bits que usa las mismas placas que una recreativa. Las diferencias se notan tanto en gráficos y sonido como en velocidad. Si quieres que un luchador se mueva igual en una 16 bits que en la Neo Geo, tendrás que reducir memoria en los decorados, y a la inversa. Con esto no quiero disculpar conversiones realmente malas, sino reivindicar las buenas como «Art of Fighting» para Super Nintendo.

2- La misma pregunta se podría hacer a la inversa con Electronic Arts y Mega Drive. Por cierto, «Rocket Night Adventures» es un gran juego de Konami para MD...

3- Los datos se almacenan en megas. Si comprimimos los datos, «cabrán» más en un número inferior de megas. Así, la información que se guarda en diez megas puede reducirse a cinco si comprimimos en razón 1/2.

Adaptadores para Nintendo

Querido Yen, tengo unas dudas que ni tú con tu procesador 65CHJ 68000 Motorola podrás contestar: **1-** El «Mortal Kombat II» de Super Nintendo, ¿tendrá modo Gore o deberé comprarme el de Mega Drive? **2-** ¿Saldrá en España el adaptador para ver juegos de NES en Super Nintendo, o nos conformaremos con el Super Game Boy? **3-** ¿Te comprarías el «Cool Spot» de Super Nintendo teniendo el de Mega Drive? **4-** ¿«Star Wing» o «Parodius»? **5-** ¿«FIFA Soccer» de Mega Drive o «Sensible Soccer» de Super Nintendo?

The Wizard (Donosti).

1- No te lo puedo asegurar, porque nadie dice nada a las claras. Yo apostaría por que sí va a contar con modo sangriento.

2- Según parece el coste del Super Deck haría que el producto fuese demasiado caro en nuestro país para ser rentable. Confórmate con el Super Game Boy.

3- No, porque son casi el mismo juego.

4- «Star Wing».

5- «Sensible» de MD y el «FIFA Soccer» que prefieras.



Acerca del Mega CD

Hola Yen, soy un consolega con un Mega CD y unas preguntillas. 1- ¿Cuándo saldrá un buen juego de lucha para Mega CD? 2- ¿Para cuándo el «Virtua Fighters»? 3- ¿Y el «Samurai Shodown» para MD? 4- ¿Sabes algún título tipo aventura gráfica para Mega CD?

Lorenzo Jesús Díaz (Tenerife).



1- Bueno, tal que ya va a salir el «Mortal Kombat» para Mega CD. El él se han incluido varias animaciones previas a los combates y alguna que otra novedad.

2- Es posible que sea uno de los primeros juegos para Mega 32 o para Saturn, pero de momento nada de nada.

3- Pues no te puedo decir nada. Quizás en septiembre pueda darte información.

4- El «Jurassic Park» sería una buena opción, ya que los otros juegos tipo aventura gráfica como «Drácula Unleashed» están en inglés hablado y es muy difícil seguir el hilo.

Un exigente megadrivero

Hola Yen, te expongo mi caso. Me compré una Mega Drive a principios del 94, y después de haber probado juegos como «Ecco», «Aladdin», «Jurassic Park» y «Another World» sólo he encontrado uno que me ha gustado, más bien me ha fascinado: «Flashback». 1- ¿Qué juego de este tipo me recomiendas? 2- ¿Crees que



debería pasarme al Mega CD? ¿Con qué juegos? 3- ¿Son tan molestos como parecen los cortes del Mega CD? ¿Se producen en todas las consolas con este soporte? ¿Será posible acortarlo o eliminarlo en el futuro? 4- ¿Es el principal inconveniente del Mega CD?

Un consolero desconsolado.

1- Por lo que me dices, veo que eres muy exigente. De hecho, los juegos que dices que no te han gustado son algunos de los mejores que puedes encontrar para Mega Drive en su estilo.

A mí también me fascinó

«Flashback» y lamento decirte que no he encontrado nada de ese estilo exactamente. Puede que te guste «Bubba'n Stix» o juegos de estrategia tipo «The Lost Vikings». De todos modos, espera a ver los nuevos juegos de rol como «Relayer».

2- Es una opción que no debes descartar, pero tampoco puede decirte ningún juego como el que buscas, salvo el «Another World 2». De él se dice que será un híbrido entre «Flashback» y «Another World».

3- Esos «cortes» que dices son los momentos en que se está leyendo la información, y por ahora todo CD tiene ese problema que sí, es molesto. De todos

modos, estos «parones» se producen sobre todo en juegos que requieren mucha memoria. Sobre si será posible eliminarlo, es de esperar que sí.

4- El principal inconveniente del Mega CD son las limitaciones que le impone la Mega Drive, especialmente de color.



Próximamente en sus consolas

Pensando en el Project Reality

Tengo una Super Nintendo y algunas preguntillas que hacerte: 1- ¿Qué estilo de juegos llevará la última máquina de Nintendo Project Reality? 2- ¿Para cuándo «Stunt Race FX», «Super Castlevania V» y «FIFA Soccer»? **Carlos Balibrea (Murcia).**

1- Será un formato que recoja todos los estilos de juego. Sin embargo, parece que van a ser menos «proteccionistas» y se van a permitir juegos más «duros» que los que se ven en la Super, utilizando un sistema de clasificación por edades. Su primer título será «Killer Instinct».

2- El «FIFA Soccer» sale ya mismo, el «Stunt Race» a principios de octubre y el «Castlevania V»... ¡Tema!



Estimado Yen, espero que respondas a estas preguntas. 1- ¿Para cuándo «The Secret of Mana»? 2- ¿Y el «Mortal Kombat» de Super NES? 3- ¿Falta mucho para el «Slam Master»? 4- Dime lo que sepas de juegos de Kirby para Super Nintendo (de parte de mi hermana Elena).

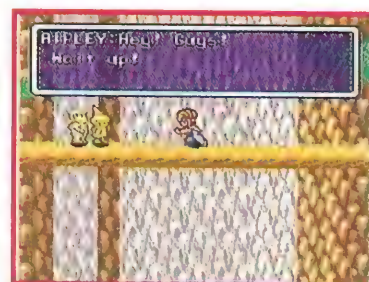
Martín de la Rosa (Pontevedra).

1- Para septiembre, y ¡traducido al castellano!

2- Quiero suponer que te refieres al «Mortal Kombat II», que estará en la calle a finales de agosto.

3- Un poquito todavía.

4- Sé seguro de uno que va a ser una especie de golf que tiene a Kirby como pelota. Su nombre será «Kirby Tee Shoot».



¡A luchar!

El Zelda y otros juegos de aventuras

Hola Yen, tengo la Super Nintendo y quisiera que contestaras a mis preguntas. 1- ¿Cuándo va a salir el «Mortal Kombat II»? 2- ¿Cuándo estará «Art of Fighting 2» para la Super? 3- ¿Va a salir otro «Ranma 1/2» para Super?

El preguntón desconocido.

1- Buena Vista tiene previsto el lanzamiento de todas las versiones a finales de agosto.

2- ¿No te parece un poco pronto? Confiérmate con saber que se está trabajando en ello.

3- Sí, el «Ranma 1/2 3». Ya sabes que la versión que salió en España de «Ranma 1/2» era una mezcla del 1 y el 2 japonés. El nuevo cartucho se va a llamar «Ranma 1/2: Hard Battle». Va a ser un cartucho de lucha con algunos guerreros nuevos.

Estimado Yen: tengo una SN y una MD. Tengo 31 años (a mí no me molesta decir mi edad), y me encanta jugar con las consolas en mis ratos libres, sobre todo con el genial «Zelda», que es el juego con el que más he disfrutado y que acabé hace tiempo. Mi problema es que ahora no encuentro ningún juego que me llame la atención, pues tampoco hay muchos parecidos a él. Ahí van mis preguntas:

1- «Secret of Mana», ¿sabes cuándo va a salir al mercado? ¿Es parecido al «Zelda»?

¿Espero o me compro «Young Merlin»? (no me pienso comprar los dos tal y como están los precios).

2- ¿Qué opinas de «Equinox»? 3- «Legend of Mystical Ninja» y su segunda parte. ¿Qué tal son? ¿Hay problemas para conseguirlos en España? 4- La saga «Fantasy Star» para MD, ¿hay forma de conseguir alguno de ellos? ¿Sabes si Sega va a lanzar en España algún juego de este estilo?

Mª Teresa Torres (Ibiza).



1- Pues sí, va a salir en septiembre y traducido al castellano. Es un estilo «Zelda» pero con algunas diferencias, como la posibilidad de participar tres jugadores simultáneos. Si de verdad no piensas comprarte los dos, quizá deberías esperar, pero te perderías un juego de aventuras distinto y muy interesante como «Young Merlin».

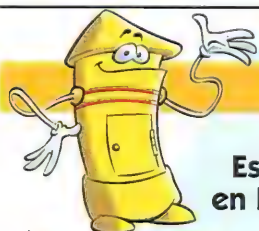
2- Brillante. Un juego que te obligará a dejar gran parte de tus neuronas frente al televisor. No es un «Zelda», es otro estilo de aventura más cercano a la inteligencia.

3- Por el momento no van a salir en nuestro país.

Ambos son juegos muy

divertidos e interesantes, pero la única forma de hacerse con ellos es a través de importadores, lo que tampoco es recomendable.

4- Pues Sega parece haber despertado de su letargo rolero y ha preparado cuatro títulos de aventura para los próximos meses: «Shinning Force 2», «Ragnasentry», «Relayer» y «Story Of Thor», todos a partir de agosto/septiembre.



¡AHORRA HASTA 1.000 PTAS!

Este vale te supondrá un descuento de hasta 1.000 pesetas en la compra de juegos de máxima actualidad para tu consola.

Para beneficiarte de esta oferta sólo tienes que rellenar el cupón marcando con una cruz el juego que desees (1 juego por cupón) y presentarlo en los Centros MAIL al comprar un juego o periférico



Si no hay Centro Mail en tu ciudad, pídelo por correo contra reembolso a MAIL VxC: Pº Sta. Maria de la Cabeza, 1. 28045 Madrid.

GASTOS DE ENVÍO
- 250 Ptas. -



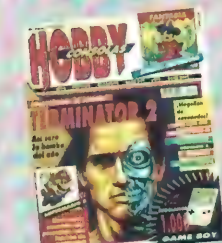
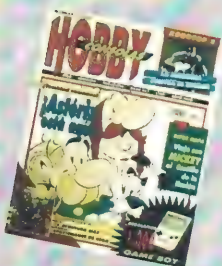
ESTAS SON LAS OFERTAS DE ESTE MES

- | | | | |
|---|-------------------------------|-------------------------------------|--------------------------------|
| <input type="checkbox"/> MEGA DRIVE | ART OF FIGHTING - 9990 - 8990 | <input type="checkbox"/> Nintendo | INDIANA JONES - 6490 - 5490 |
| <input type="checkbox"/> Master System II | ECCO DOLPHIN - 5990 - 4990 | <input type="checkbox"/> GAMEBOY | WORLD CUP USA - 6990 - 5990 |
| <input type="checkbox"/> GAME GEAR | GP RIDER - 5990 - 4990 | <input type="checkbox"/> MEGA-CD II | MORTAL KOMBAT CD - 9990 - 8990 |
| <input type="checkbox"/> SUPER NINTENDO | WORLD CUP USA - 11990 - 10990 | <input type="checkbox"/> NEO | NINJA COMBAT - 14990 - 13990 |

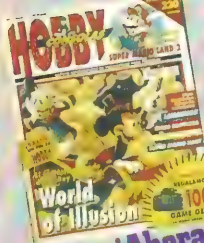
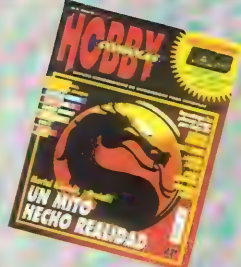
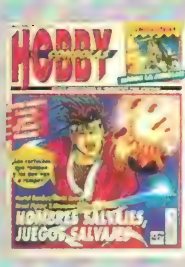
NOMBRE: APELLIDOS:
 DIRECCION:
 LOCALIDAD: PROVINCIA:
 TELEFONO: CODIGO POSTAL:
 Nº DE CLIENTE: CLIENTE NUEVO: ☐

¡Nunca unos Números Atrasados estuvieron tan al día!

Te presentamos la selección más alucinante de trucos y mapas de la historia



TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA N°	TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA N°	TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA N°
A.R.B.	LX	13	CORRECAMINOS	SN	27	GOLDEN AXE	MD	2,3
ADAMS FAMILY	SN	25	CRUE BALL	MD	28	GOLDEN AXE II	MD	9,12,16
ADDAMS 2	SN	28	CYBERBALL	MD	2,3	GOLF	GB	2,3
ADVENTURE ISLAND	GB	25	CYBERNATOR	SN	27	GOOF TROOP	SN	27
ADVENTURE ISLAND II	NES	25	CHAKAN: THE FOREVER MAN	MD	24	GOONIES	NG	18
ADVENTURES OF LOLO 2	NES	7,2	CHASE HQ	GB	4	GOONIES 2	NES	15, 18
AFTERBURNER	MS	4,24, 25	CHIP'S CHALLENGE	LX	11	GP MONACO	MD	1
AFTERBURNER II	MD	1,2,9	CHIP'S CHALLENGE	LX	3	GRADIUS	SN	19
AIRWOLF	NES	25	CHOPFLIFTER	MS	1,17	GRADIUS III	SN	20
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD	MS	8,24	CHOPFLIFTER II	GB	8,4	GREMLINS 2	NES	14,3
ALIEN 3	GG	27	CHUCK ROCK	GG	20,22	GUERRILLA WAR	NES	11
ALIEN 3	MS	19, 26	CHUCK ROCK	MD	25	GYNOUNG	MD	10,17
ALIEN 3	SN	26	DARBLE MADNESS	MD	18	HARD DRIVING	LX	8
ALISIA DRAGON	MD	14	DARIUS	SN	25	HELLFIRE	MD	13
ALTERED BEAST	MS	1,1	DARIUS 2	MD	25	HERZOG ZWEI	MD	12
ALTERED BEAST	MD	2,2	DARIUS TWIN	SN	18	HOOK	GB	19
AMERICAN GLADIATORS	NES	24	DAVID ROBINSON BASKETBALL	MD	25	HOOK	MCD	28
ANOTHER WORLD	MD	23	DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT	MD	14	HOOK	NES	21
ANOTHER WORLD	SN	21	DEAD ANGLE	MS	9	IKARI WARRIORS	NES	2,4
ARNOLD PALMER TOURNAMENT GOLF	MD	1, 3, 7,11,15	DECAPATTACK	MD	10,11	INDIANA JONES	MS	19
ART OF FIGHTING	NG	23	DESAFIO TOTAL	NES	3	INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE	MD	26
ART OF FIGHTING	TG	26	DESERT STRIKE	MD	14,22	IRONSWORD	NES	8,4
ASTERIX	MS	11,12,16	DESERT STRIKE	SN	25	ISOLATED WARRIOR	NES	4
AUGUSTA OPEN GOLF	SN	22	DEVIL'S CRUSH	TG	10, 13	JACKIE CHAN	NES	17
AXELAY	SN	19	DICK TRACY	NES	3	JACKIE CHAN'S ACTION KUNG FU	NES	10
AZTEC ADVENTURE	MS	1	DONALD IN THE LUCKY DIME CAPER	GG	21	JAGUAR XJ 220	MCD	27
BAD DUDES	NES	10,1,21	DOUBLE DRAGON	MS	1	JAMES BOND JR.	SN	25
BART VS THE SPACE MUTANTS	NES	7	DOUBLE DRAGON II	NES	1,3	JAMES BOND, THE DUEL	MS	26
BART VS. THE SPACE MUTANTS	MD	15	DRAGON BALL Z 16 MG	SN	26	JAMES POND	MD	3
BATMAN	GB	1	DRAGON CRYSTAL	GG	5, 25	JJ AND JEFF	TG	16
BATMAN	NES	17	DRAGON SPIRIT	TG	16	JOHN MADDEN AMERICAN FOOTBALL	MD	3,11
BATMAN RETURNS	MD	26	DRAGON'S LAIR	GB	25	JURASSIC PARK	MD	27,27
BATMAN RETURNS	SN	24	DRAGONS LAIR	SN	17	KENSEIDEN	MS	8,11
BATMAN, REVENGE OF THE JOKER	MD	23	DUCK HUNT	NES	8	KICKLE CUBICLE	NES	7,12
BATTLE OF OLYMPUS	NES	3	DUCK TALES	NES	1,5	KID CHAMELEON	MD	22
BATTLE SQUADRON	MD	18	DYNABLAST	GB	5	KIRBY'S DREAM LAND	GB	18
BATTLE TANK	GB	25	DYNAMITE DUX	MS	25	KIRBY'S DREAMLAND	GB	19
BATTLE UNIT ZEOTH	GB	25	E.A. HOCKEY	MD	4, 18	KLAX	GB	21
BATTLETOADS	GB	14,24	ECCO THE DOLPHIN	MD	24	KLAX	MD	12
BATTLETOADS	NES	17,21,22,23	ELECTROPOP	LX	13,1	KRUSTY'S FUN HOUSE	GG	24
BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS	SN	28	ENDURO RACER	MS	1	KRUSTY'S FUN HOUSE	SN	21
BEST OF BEST	GB	22, 24	ESWAT	MD	25	KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	MD	25
BIONIC COMMANDO	NES	14	EVANDER HOLYFIELD'S "REAL DEAL"	MD	19	KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	MD	27
BLACK BELT	MS	10,25	EXHAUST HEAT	SN	20,22	LAST BATTLE	MD	4
BLAZING LASERS	TG	11	F-1 RACE	GB	12	LEMMINGS	GG	26
BLODIA	GB	25	F-ZERO	SN	14	LEMMINGS	MS	23
BLUE LIGHTNING	LX	2	F1 EXHAUST HEAT	SN	23	LEMMINGS	NES	24
BLUE SHADOW	NES	16	FACTORY PANIC	GG	12,25	LHX ATTACK CHOPPER	MD	25
BOB	SN	28	FANTASIA	MD	4,15	LITTLE NEMO: DREAM MASTER	NES	10,18
BOMBER MAN	TG	17	FATAL FURY	MD	21,26	LOCK'N CHASE	SN	24
BOMBER RAID	MS	1	FATAL FURY	NG	23	LOS SIMPSONS	NES	9
BONANZA BROTHERS	MS	8	FAXANADU	NES	25	LOTUS TURBO CHALLENGE	MD	19,27
BOULDER DASH	GB	17	FINAL FIGHT	SN	17	LOW G MAN	NES	12,15
BOULDER DASH	NES	25	FLASHBACK	MD	23,26,27	LOW-G-MAN	NES	12
BOXBLE	GB	20	FORGOTTEN WORLDS	MD	1	LUCKY DIME CAPER	GG	28
BUBBLE BOBBLE	GB	3,18	FORTRESS OF FEAR	GB	11,17	MAGIC SWORD	NES	28
BUBBLE BOBBLE	MS	9,10,14	GAIN GROUND	MS	1,22,23	MARIO IS MISSING	SN	26, 29
BUBBLE BOBBLE	NES	1,5	GAIN GROUND	MD	2,13	MARVEL LAND	MD	15
BUDOKAN	MD	26	GALAXY FORCE	MS	19	MASTER OF DARKNESS	MS	20
BUGS BUNNY'S CRAZY CASTLE	GB	2, 16	GARGOYLE'S QUEST	GB	1, 4, 7,12	MAZIN WARS	MD	27
BULLS VS LAKERS & NBA PLAY OFFS	MD	20	GATES OF ZENDOCON	LX	9,4	MEGA MAN 2	NES	19,3, 9
BURAI FIGHTER	NES	5	GAUNTLET	LX	3	MEGAMAN	GB	9
BURAI FIGHTER DE LUXE.	GB	2, 9, 20	GAUNTLET	MS	4	MEGAMAN 3	NES	14,17
BURNING FORCE	MD	9,12	GAUNTLET	NES	18	MEGAMAN 4	NES	22
BUSTER DOUGLAS BOXING	MD	9	GAUNTLET II	GB	11,18	MEGAMAN II	GB	15,25
CAPTAIN PLANET	NES	13,21,23	GHOST AND GOBLINS	NES	17	MEGAMAN: DR. WILTH REVENGE	GB	8,10
CAPTAIN SILVER	MS	2	GHOSTBUSTERS	MS	7,25	MERCENARY FORCE	GB	20
CAPTAIN SKYHAWK	NES	11,3	GHOSTBUSTERS	MD	1	MERCS	MD	25
CARMEN SANDIEGO	MD	12	GHOULS 'N GHOSTS	MD	8	METROID	NES	6,15,4
CASINO GAMES	MS	25	GHOULS'N GHOSTS	MS	14	MICKEY MOUSE	GB	15
CASTLE OF ILLUSION	MS	16	GHOULS'N GHOSTS	MD	1	MICKEY MOUSE	GG	3
CASTLE OF ILLUSION	MD	1	GLOBAL GLADIATORS	MS	28	MICKEY MOUSE	NES	4
CASTLEVANIA	GB	10,5,25	GLOBAL GLADIATORS	MD	26	MICROMACHINES	NES	28
CASTLEVANIA 2	GB	25	GOAL	NES	2	MIGHT & MAGIC	MD	5
CASTLEVANIA II	NES	12,3	GODS	MD	28	MISSION: IMPOSSIBLE	NES	13
CENTURION, DEFENDER OF ROME	MD	2,5	GODZILLA	NES	25	MOONWALKER	MD	1,8,16
COLUMNS	MD	14	GODZILLA	GB	15,17	MORTAL KOMBAT	GG	28
COOL WORLD	SN	26,27	GOLDEN AXE	MS	1,18	MORTAL KOMBAT	MS	26

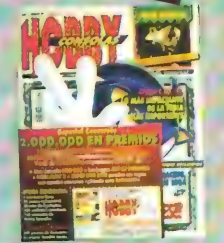


¡Ahora también puedes pedir estas fantásticas tapas para tener toda tu colección encuadrada!

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA N°
MS PACMAN	LX	2,2
MY HERO	MS	3
NEMESIS	GB	8,9,2
NEMESIS 2	GB	14
NINJA GAIDEN	GG	11,24
NINJA GAIDEN	MS	18
NINJA SPIRIT	TG	13
NES WORLD CUP	GB	17,23
OUT RUN	GG	10,23
OUT RUN	MS	19
OUT RUN	MD	7,8,8
P.O.W.	NES	12
PACMANIA	MS	7,18,21,23
PANZA KICK BOXING	TG	17
PAPER BOY II	SN	18
PARODIUS	SN	25
PC KID II BONK'S REVENGE	TG	9
PENGO	GG	9
PHELIOS	MD	16
PILOTWINGS	MS	20
PIN-BOT	NES	7
PINBALL DEVIL'S CRUSH	TG	7
PIPE DREAM	GB	7,1
PIT-FIGHTER	MD	14
POPULOUS	MS	7,5
POPULOUS	MD	20
POWER BLADE	NES	8
POWER STRIKER	MS	20
PREDATOR 2	MS	23
PREDATOR 2	MD	21
PREDATOR II	MD	15
PRINCE OF PERSIA	GB	21,22
PRINCE OF PERSIA	GG	18,23
PRINCE OF PERSIA	SN	19,23
PRO WRESTLING	MS	22
PROBOTECTOR	GB	19
PROBOTECTOR	NES	1
PSYCHOSIS	TG	20
PSYCHIC WORLD	GG	8,11,3,18
PUNCH OUT	NES	3,4
PUT Y PUTTER	GG	25
PUTT . PUTTER	GG	9
QUACKSHOT	MD	7
QUACKSHOT	MD	7
R-TYPE	GB	14
R-TYPE	MS	9,2
RACKET ATTACK	NES	7
RAD RACER	NES	1,24,28
RAINBOW ISLANDS	NES	8,15
RAMPAGE	MS	2
RASTAN	GG	26
RASTAN	MS	1
RATTLE AND ROLL	NES	7
REGRESO AL FUTURO II	MS	10, 24
RISKY WOODS	MD	21
RIVAL TURF	SN	17
ROAD AVENGER	MCD	26
ROAD RASH	MD	7,15
ROBOCOP	MD	8
ROBOCOP: JAMES POND II	MD	10
ROBOCOP	NES	6,9,3,5,19
ROBOCOP 2	GB	8,22,23,26
ROBOCOP 3	SN	25
ROGER RABBIT	GB	21
ROLLING THUNDER	MS	24
ROLLING THUNDER II	MD	17
SALAMANDER	NES	9
SCRAMBLE SPIRITS	MS	8
SCRAPYARD DOG	LX	8
SHADOW DANCER	MD	1
SHADOW OF THE BEAST	MS	15,17
SHADOW WARRIORS	GB	17,21
SHERLOCK HOLMES	MCD	28
SHINOBI	GG	7,4
SHINOBI	MS	1,17
SHINOBI II	GG	19
SILPHEED	MCD	27
SIMCITY	SN	17

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA N°
SKWEEK	GG	24
SLIDER	GG	12,25
SLIME WORLD	LX	10, 18
SMASH TV	SN	13,17
SNOW BROS. JR.	GB	14, 23
SNOW BROTHERS	NES	26
SOCCER BROWL	NG	19
SOL FEACE	MCD	26
SOL-FEACE	MD	24
SOLAR JETMAN	NES	1, 6,7
SOLOMON'S CLUB	GB	22
SOLOMON'S KEY	NES	1
SONIC	GG	13,15
SONIC	MS	10,16,5
SONIC	MD	2,8,10,11
SONIC 2	GG	19
SONIC 2	MD	17,19
SONIC 2	MD	29
SONIC BLASTMAN	SN	21,23,27
SONIC II	MS	20
SONIC	MD	29
SPACE HARRIER	GG	7
SPACE HARRIER	MS	9,10,2
SPACE HARRIER	TG	12
SPACE HARRIER II	MD	2
SPIDERMAN	MS	5
SPIDERMAN	NES	4
SPLATTER HOUSE	TG	10
SPLATTER HOUSE 2	MD	22,25
SPLATTERHOUSE 3	MD	24
SPY VS SPY	MS	22
STAR TREK	GB	25
STAR WARS	NES	14
STREET FIGHTER II	SN	16,18, 27
STREET FIGHTER II TURBO	SN	26, 28
STREET GANGS	NES	16
STREET OF RAGE	MS	26
STREETS OF RAGE	GG	27
STREETS OF RAGE	MD	15,18,23
STREETS OF RAGE II	MD	19, 20, 21, 28
SUNSET RIDERS	MD	27
SUPER CASTELVANIA 4	SN	20
SUPER GHOUL'S GHOSTS	SN	14
SUPER HANG ON	MD	2
SUPER HUNCHBACK	GB	18
SUPER JAMES POND	SN	27
SUPER LEAGUE	MD	6
SUPER MARIO 3	NES	9,11,13,15
SUPER MARIO BROS	NES	10
SUPER MARIO BROS 2	SN	29
SUPER MARIO BROS 3	NES	12
SUPER MARIO BROS 3	SN	29
SUPER MARIO KART	SN	19,21,29
SUPER MARIO LAND	GB	
7,9,10,16,16,5,29		
SUPER MARIO LAND 2	GB	19,21,29
SUPER MARIO LAND 2	SN	29
SUPER MARIO WORLD	SN	13,15,16,17,29
SUPER MONACO GP	MD	5,7
SUPER MONACO GP 2	GG	17
SUPER OFF ROAD	SN	24
SUPER PARODIUS	SN	19,19
SUPER PROBOTECTOR	SN	15,24,25
SUPER R-TYPE	SN	11,13
SUPER SHINOBI III	MD	27
SUPER SOCCER	SN	15
SUPER SPY HUNTER	NES	14
SUPER STAR WARS	SN	22,27
SUPER STRIKE EAGLE	SN	24,26
SUPER TURRICAN	SN	27
SUPER MARIO WORLD	SN	29
T.M.H.T.	GB	1
TAZ-MANIA	MD	14,16
TAZMANIA	MS	26
TEAM USA BASKETBALL	MD	16
TENNIS	GB	10,13,19
TENNIS ACE	MS	2,4
TERMINATOR 2	GB	8,12,25

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA N°
TERMINATOR I	MD	25
TETRIS	GB	3
THE ADDAMS FAMILY	GB	12,15,23
THE ADDAMS FAMILY	SN	16,18,20
THE FLINTSTONES	MS	13
THE FLINTSTONES	MD	27
THE GOONIES II	NES	2
THE HUNT FOR RED OCTOBER	GB	11,25
THE IMMORTAL	MD	20
THE LEGEND OF ZELDA	NES	16
THE LOST LEVELS	GB	29
THE LOST LEVELS	SN	29
THE REVENGE OF SHINOBI	MD	1
THE SIMPSONS	NES	10
THE TERMINATOR	MS	21
THUNDER FORCE II	MD	2
THUNDER FORCE III	MD	12
THUNDER FORCE IV	MD	19
THUNDER HAWK	MCD	27
THUNDERFORCE III	MD	6
THUNDERFORCE IV	MD	17,18
TIGER HELI	NES	4
TIGER ROAD	TG	10
TIME GAL	MCD	27
TINY TOON ADVENTURES	SN	23, 24
TINY TOONS	GB	20
TOM & JERRY	NES	21
TOP GEAR	SN	24
TOP RANKING TENNIS	GB	28
TORTUGAS NINJA	GB	7,12,13
TORTUGAS NINJA	NES	4
TORTUGAS NINJA II	NES	20
TORTUGAS NINJA IV	SN	17
TOTALLY RAD	NES	20
TRACK AND FIELD II	NES	3
TRANSBOT	MS	3
TRUXTON	MD	1,17
TURRICAN	GB	16,20,23
TURRICAN	MD	7,9
TURTLES 2	NES	23
TURTLES IV	SN	23
VIGILANTE	MS	8,11
VIKING CHILD	LX	7
WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO	MD	17
WHO FRAMED ROGER RABBIT?	GB	14
WIMBLEDON	MS	20
WIMBLEDON TENNIS	GG	16
WIMBLEDON TENNIS	GG	21
WOLFCHILD	MS	28
WONDER BOY	GG	3,10, 22
WONDER BOY 3	MS	6,3,4,21
WONDER BOY: THE DRAGON'S TRAP	MS	15
WONDERBOY 3	GG	20
WONDERDOG	MCD	20
WORLD CUP	GB	13,3,21
WORLD CUP	NES	9,5
WORLD HEROES 2	NG	23
WORLD OF ILLUSION	MD	25
WORLD WRESTLING	NES	8
WWF	NES	13
WWF SUPERSTARS	GB	6
YOSHI'S COOKIE	NES	27
ZAXXON 3-D	MS	12



Para conseguir los números que necesitas o las tapas para encuadrar Hobby Consolas, llama a los Teléfonos (91) 654 84 19 / 654 72 18 de 9 a 14 y de 16 a 18,30 h. o bien envía el cupón de números atrasados y tapas que aparece en la solapa de la revista.

Está claro que con vosotros no se puede andar uno con chiquitas. Os decimos que seáis críticos con nosotros y un poco más y tenemos que enviar a media redacción al psiquiatra, a recuperarse de la depresión... Bueno, la verdad es que no ha sido para tanto. Como siempre, ha habido opiniones para todos los gustos que han reflejado puntos de vista muy diferentes. Pero como prometimos que íbamos a someternos a vuestras duras críticas, hemos dejado a un lado los halagos -para eso ya tenemos a nuestras abuelas-, y salimos a la palestra dispuestos a recibir tomatazos en el rostro. Por cierto, no hemos podido resistir la tentación de contestar algunas cartas. Lo sentimos por otras compañías que no han tenido esta oportunidad, pero... ¡alguna ventaja tendrá que tener hacer una revista! ¿no?

Fco. Javier Puerto (Cádiz)

"...Creo que en un 70% de los casos vuestro comentario es bastante correcto, pero el 30% restante es desastroso. ...vosotros, como "expertos", deberíais calentaros más la cabeza a la hora de comentar un juego, y no poner tantas chorradas (pensad que la "audiencia" de la revista se está ampliando y ya no la leen sólo niños. Yo y mi grupo de amigos la compramos, y ya hemos superado los 20).

*Saludos amigos
Respecto al tema planteado sobre los juegos malos y buenos ya he leído
varios comentarios de apoyo al título de la revista. Pero, como se
dice en el 30% restante de los comentarios, no todos los juegos
son malos. Hay algunos que son buenos y otros que son malos.
Por lo tanto, creo que el título de la revista debería ser "Juegos
Buenos y Malos". Así se reflejaría mejor la realidad. Además,
creo que el título de la revista debería ser más atractivo y
dinámico. Por ejemplo, "Juegos de la Vida". Así se reflejaría
mejor la importancia de los juegos en la vida. Además, creo
que el título de la revista debería ser más corto y más fácil de
recordar. Por ejemplo, "Juegos". Así se reflejaría mejor la
importancia de los juegos en la vida. Además, creo que el título
de la revista debería ser más atractivo y dinámico. Por ejemplo,
"Juegos de la Vida". Así se reflejaría mejor la importancia de
los juegos en la vida. Además, creo que el título de la revista
debería ser más corto y más fácil de recordar. Por ejemplo,
"Juegos". Así se reflejaría mejor la importancia de los juegos
en la vida. Además, creo que el título de la revista debería ser
más atractivo y dinámico. Por ejemplo, "Juegos de la Vida".*

Raquel Machín. 12 años.(León)

"Hola. Me decidí a escribir cuando mirando la Hobby Consolas de meses anteriores vi un adelanto de los juegos de «La Bella y la Bestia». ¡Sois bobos! Yo no voy a comprar el juego de Bella porque sea una chica o el de «Barbi». Y eso que decís de que las chicas no están en este mundillo (o insinuar) es una chorrada idiotez ¡MACHISTAS!. Yo sé mucho más de consolas y juego mucho mejor que todos mis amigos jones.

Otro apartado: los comentarios que hacéis son cortisimos".

Nota de H.C.: Sabíamos que eras una chica antes de leer la carta. Por lo del sobre rosa, más que nada... Venga, tranquila Raquel, no te enfades con nosotros. Es broma. Nos encanta tener LECTORAS con tanto carácter como tú. De verdad.

Rubén Calvo. 16 años. (Guadalajara)

"...pero donde más disgustado estoy (y a mi entender bastantes) con vosotros, es en los comentarios sobre los juegos malos o mediocres. Me explico, en todas vuestras puntuaciones sobre los juegos, tenéis la tendencia de puntuar a la alza, y eso puede ser perjudicial para los lectores y beneficiar al juego malo. Esto se solucionaría si a los juegos malos o mediocres no se les tuviera compasión, y criticarlos tan duramente que a la compañía que hubiera sacado el juego se le cayese la cara de vergüenza y no le dieran ganas de sacar otro juego malo en la vida".

*P.D. Supero que tengo el valor de publicar mi carta y que sea leída por un lector.
P.D. Supero que tengo el valor de publicar mi carta y que sea leída por un lector.
P.D. Supero que tengo el valor de publicar mi carta y que sea leída por un lector.*

GUADALAJARA 5 DE MAYO DE 1994

TRINIDAD ABERTA

¿CREEIS QUE SOMOS JUSTOS EN LOS COMENTARIOS DE LOS JUEGOS?

Hola, soy Rubén Calvo. He leído con mucho interés y gusto la revista 16 años, y me parece muy bien. Pero, como siempre, he encontrado algunos puntos que me parecen interesantes y que creo que deberían ser tomados en cuenta. En primer lugar, creo que los comentarios sobre los juegos malos o mediocres son demasiado cortos y no reflejan la opinión de los lectores. En segundo lugar, creo que los comentarios sobre los juegos buenos o malos son demasiado subjetivos y no reflejan la opinión de los lectores. En tercer lugar, creo que los comentarios sobre los juegos nuevos o antiguos son demasiado subjetivos y no reflejan la opinión de los lectores. En cuarto lugar, creo que los comentarios sobre los juegos de la vida son demasiado subjetivos y no reflejan la opinión de los lectores. En quinto lugar, creo que los comentarios sobre los juegos de la vida son demasiado subjetivos y no reflejan la opinión de los lectores. En sexto lugar, creo que los comentarios sobre los juegos de la vida son demasiado subjetivos y no reflejan la opinión de los lectores. En séptimo lugar, creo que los comentarios sobre los juegos de la vida son demasiado subjetivos y no reflejan la opinión de los lectores. En octavo lugar, creo que los comentarios sobre los juegos de la vida son demasiado subjetivos y no reflejan la opinión de los lectores. En noveno lugar, creo que los comentarios sobre los juegos de la vida son demasiado subjetivos y no reflejan la opinión de los lectores. En décimo lugar, creo que los comentarios sobre los juegos de la vida son demasiado subjetivos y no reflejan la opinión de los lectores.

Un saludo a todos los que han leído esta revista con la mejor del mundo.

P.D. CRUELA DE VÍZ, TENIENTE RIPLEY, BOXE, LOLOCOY Y YEN son los MEJORES (especial los dos últimos).

Triunfo Abierta

Tema: "¿Crees que somos justos en los comentarios de los juegos?"

En mi modesta opinión, generalmente, las puntuaciones que les son otorgadas a los videojuegos por ustedes son demasiado bajas (deberían ponerles más puntos negativos).
 Hay un aspecto en particular que me gustaría comentar. Me parece que el comentario "Debería influir más en la puntuación de los juegos. Creo que no se debería dar una puntuación de más de 90 a un juego que se puede acabar el primer día. De los algunos casos a la primera partida (Tengo el testimonio de mi nieto que terminó "Mammut" a la primera partida)".

Debería haber especial relevancia al tema de la dificultad al comentar un juego, es decir, dar una puntuación al juego y otra a la dificultad... o al menos decir si es fácil o difícil de jugar. Hay una puntuación que debería ser "dificultad" (creo que era digamos 8000 más, en un juego de más de 90 a un juego que se puede acabar el primer día. De los algunos casos a la primera partida (Tengo el testimonio de mi nieto que terminó "Mammut" a la primera partida)).

También pienso que la puntuación es más importante en un videojuego y una no buena puntuación no merece más de 80.
 Al respecto me gustaría señalar que hay juegos a los que se les da una base o no muy alta puntuación sin ser buenos (como el de la hacha y el niño, "Mammut" y otros, que no son perfectos) y otros que son buenos puntuaciones muy altas y en general... no son muy buenos (los que he mencionado "Mammut" con puntuación de más de 90 en un juego llamado "Mammut" que lo creo...).

Finalmente quiero proponer: ¿cómo para "Triunfo Abierta"? Pienso que los comentarios no son en juegos de niños, pero ya tengo 64 años y me lo paso "abierta" como decir los niños, con un comentario. ¡Gracias!

Julian Ibarra Garibay

33 - Si no es la carta y la pregunta a mi nieto ¿cuánto le dio?
 34 - Si no es la carta y la pregunta a mi nieto ¿cuánto le dio?
 35 - Si no es la carta y la pregunta a mi nieto ¿cuánto le dio?

Julian Ibarra. 64 años. (Valladolid)

"En mi modesta opinión, generalmente las puntuaciones que les son otorgadas a los videojuegos por ustedes son demasiado altas (deberían ponerles más puntos negativos)..."

...Me parece que el ajuste de dificultad debería influir más en las puntuaciones de los juegos. Creo que no se debería dar una puntuación de más de 90 a un juego que se puede acabar el primer día. Y en algunos casos, a la primera partida. (Tengo el testimonio de mi nieto de que me terminó "Aladino" a la primera partida)

Antonio García. 16 años. (Alicante)

"Bien, en mi opinión vuestros comentarios son en ocasiones "infantiles" o sea, que decís tonterías impropias de unos adultos como vosotros, creyendo que vuestros lectores son "ton-tos". P. ej: Odio ahogarme bajo el agua (Tte. Ripley, -Lo peor- Sonic 3, H.C. 30). Como esta absurdidad, muchísimas más. Además de esto me he fijado que puntuáis a todos los apartados del juego de forma similar en la mayoría de las ocasiones; si a los gráficos le dais un 80, a la música un 82, etc... ¡Ah!, también puntuáis un poco alto".

Eduardo Martínez. 22 Años (Madrid)

"En los comentarios de juegos sois bastante injustos. Yo diría que a la hora de escribir tenéis cierta inclinación hacia Sega. Yo soy un Nintendo aficionado y muchas veces me dan asco las indirectas que mandáis sobre Nintendo y a Sega (a favor). Deberíais poner más cosas de Nintendo porque ya estoy harto. Os debería dar vuegüenza que no hayáis hablado todavía del Proyecto Reality..."

Además, a los juegos de Sega los ponéis por las nubes, y a los de Nintendo, a veces.

A ver, decidme ¿cuántas veces en la portada ha salido Sega o Nintendo? Es una vergüenza. No os quiero ofender, pero seguramente Sega os paga dinero para...

Muy atentamente, un Nintendo aficionado".

Nota de H.C.: Muy atentamente, muy atentamente... ¡Pero si sólo te ha faltado acusarnos de malos tratos, de tortura psicológica y de perversión de menores!

The Terror from Outer Space (Coslada)

"...vuestro problema es que dais una opinión demasiado subjetiva, personal, sin contrastar las opiniones de otros colaboradores."

...Todo esto nos lleva a una sola conclusión: se deberían mostrar opiniones no de uno, sino al menos de dos "comentaristas".

...Mi pregunta es ¿Por qué ignoráis en la redacción cualquier cosa que vaya en contra de Nintendo y publicáis toda clase de ataques hacia Sega?

...se os nota demasiado la "vena" nintendera. Estamos hartos de que critiquéis al Mega

CD aludiendo a su falta de colorido... hartos de oír que la Game Gear tiene problemas de visibilidad... y hartos de lo mal informados que estáis sobre Sega en general.

...no entiendo cómo una auto-denominada "revista independiente" muestra sus preferencias de forma tan descarada."

Nota de H.C.: Oye, The Terror from Coslada, o como te llames. Lamentamos decirte que estás en un grave error, pero aprovechamos tu carta para aclarar las dudas que puedan existir sobre uno de los temas que has planteado. Las puntuaciones de los juegos no son fruto de la opinión de un único "comentarista", como tú dices. Los cartuchos que llegan a H.C. son vistos por todos los redactores y, a la hora de puntuarlos, se tienen en cuenta las opiniones de toda la redacción. El "comentarista" expresa sus gustos y puntúa, pero siempre contrastando ideas con el resto de compañeros.

En la portada a salido "Sega", o NINTENDO? Es una vergüenza. No os quiero ofender pero seguramente Sega os paga dinero para... Por ejemplo, con la Saturn, lleváis millones de números hablando de ella, y con el P.R. de un bombazo, que con el P.R. de un bombazo, que NINTENDO ES MEJOR QUE "Sega", Y TIENE QUE HABER NAS ARTICULOS Y REPORTAJES SOBRE NINTENDO.

Muy atentamente, un NINTENDO AFICIONADO.

Eduardo Martínez

Eduardo Martínez
MADRID
22 años.

Ramón "Hot Pawn" Benitez. (Chiclana)

"...Mención aparte merecen vuestros comentarios sobre los juegos (Parece que Sega y Nintendo os pagan un sobresueldo). No sé qué habilidad tenéis, que nunca dais una información objetiva sobre el juego. Mi primo pequeño valora los juegos mejor que vosotros. Por si no lo sabéis el "Total" se debe calcular sumando todas las puntuaciones y dividiendo entre el número total de éstas (¿o es que no tenéis calculadora?)"

Nota de H.C.: Ya vemos que se te dan muy bien las matemáticas, pero el "Total" no es la nota media, es una valoración general del juego.

5-10-84
Santiago Carboneros Gomis 11 años
Tribuna Abierta
¿Qué es un videojuego? Es un mundo de ficción que tiene la capacidad de hacerte pasar un rato. Como el mundo real, tiene reglas, leyes, normas, pero en este mundo puedes hacer lo que quieras, siempre dentro de las reglas. Los videojuegos son una forma de entretenimiento que nos ayuda a pasar el tiempo libre. Hay muchos tipos de videojuegos, como los de acción, los de estrategia, los de simulación, etc. Cada uno tiene sus propias reglas y objetivos. Los videojuegos son muy divertidos y ayudan a mejorar algunas habilidades, como la coordinación motriz o la capacidad de concentración. Pero también hay que tener cuidado con el tiempo que se pasa jugando, porque puede convertirse en una adicción si no se controla. Los videojuegos son una parte importante de la cultura popular actual y seguirán creciendo en popularidad.

Iván Díez (De Madrid)

"¿Que si sois justos en los comentarios? Sin duda alguna NO. ¿Por qué? La respuesta es sencilla: a veces os fijáis mucho en el apartado técnico y olvidáis lo más importante, la diversión. Además, hay algunas/os redactores/as que sencillamente no saben puntuar (que me disculpen Cruela de Vil, Boke, Teniente Ripley, menos Lolocop, ya que contra él no hay nada".

Santiago Carboneros. 18 años. (Alzira)

"Como deberían hacer todos los consoleros, como esta revista, pero no por sus inadecuadas puntuaciones (lo siento mucho), sino por sus magníficos reportajes y por la gran variedad de apartados que tiene.

...Vuestros puntuaciones son injustas para algunos juegos. Yo pienso que alguna compañía con mucho renombre os paga para que alguno de sus juegos estén en la élite.

...no sois sinceros con los lectores. Dichos lectores se fían y chasco. Vosotros os guiáis por el dinero, confeccionáis vuestra lista particular sin contar con las opiniones de los consoleros. No me explico cómo aquella vez que hicisteis una votación para el Mejor Juego del Año, empataran «Eternal Champions» y «Street Fighter II». ¡¡Recibís miles de cartas!! Que coincidencia, ¿no? Hobby Consolas=Manipulación. En definitiva, no me fío de vosotros. Una revista que está pagada (y que se nota), no es de confianza.

P.D.: Puede que esté equivocado. Si lo estoy, hacédmelo saber a mí y a todos los lectores".

Nota de H.C.: Lamentamos muchísimo que pienses así. De verdad. Pero gracias por ser tan sincero y por habernos dejado abierta la posibilidad de demostrarte que estás equivocado. ¡Estáte seguro de que lo haremos!

Guillermo Herráez. 16 años (Salamanca)

Aparte de ser la mejor revista de videojuegos que existe en el panorama español... la sección Lo Más Nuevo, que renováis continuamente, es una manera muy buena, casi insuperable de comentar los juegos: desde la cantidad de fotos, al resumen de por sí, al comentario de vuestros colaboradores y a la tabla de puntuaciones, que contiene todos los aspectos a tener en cuenta para comprar un juego, o para jugar con él.

Yo creo que sois imparciales con las consolas (de unas habláis más, pero es cuestión de los juegos que salgan al mercado).

...creo que sois justos con los comentarios de los juegos, aunque cabe destacar que vuestras puntuaciones no suelen bajar de los 50 puntos...

Nota de H.C.: Esto es para que veáis que también han llegado cartas que nos dicen que no lo estamos haciendo tan mal... (Y han llegado muchas, de verdad, aunque después de haber leído todas las otras cueste bastante creerlo...)

Hobby Press S.A.
Hobby Consolas
c/De los Ciruelos nº 4
San Sebastian de los Reyes
28700 (Madrid)
Indicando en el sobre
TRIBUNA ABIERTA

Como este mes os habéis despachado a gusto, os proponemos un tema más tranquilito (sí, sí...): ¿Qué opináis de los cartuchos y las consolas "piratas"?

Aparte de ser la mejor revista de videojuegos que existe en el panorama español, por su calidad, la revista Lo Más Nuevo, que renováis continuamente, es una manera muy buena, casi insuperable de comentar los juegos: desde la cantidad de fotos, al resumen de por sí, al comentario de vuestros colaboradores y a la tabla de puntuaciones, que contiene todos los aspectos a tener en cuenta para comprar un juego, o para jugar con él.

Yo creo que sois imparciales con las consolas (de unas habláis más, pero es cuestión de los juegos que salgan al mercado).

...creo que sois justos con los comentarios de los juegos, aunque cabe destacar que vuestras puntuaciones no suelen bajar de los 50 puntos...

Nota de H.C.: Esto es para que veáis que también han llegado cartas que nos dicen que no lo estamos haciendo tan mal... (Y han llegado muchas, de verdad, aunque después de haber leído todas las otras cueste bastante creerlo...)

Author: GUILLERMO HERRÁEZ (16 años) Salamanca

Fecha: 11/10/84

Apúntate un tanto con Micromanía...



1-0 Con los mejores programas de fútbol que están a punto de salir al mercado con motivo de la celebración del Mundial de Fútbol de Estados Unidos.

2-0 Nuestro Megajuego, en el que Dirk el Intrépido acude al rescate de la princesa Daphne en «Dragon's Lair CD».

3-0 Conoce antes que nadie lo que nos depara el futuro, en un reportaje sobre el E.C.T.S. de Londres, con todos los juegos de los próximos meses.

4-0 Las previews de los programas más impactantes y que en breve se convertirán en un éxito seguro, como «Pacific Strike», «Heimdall 2», o «PC Basket 2.0».

5-0 Acelera tu coche de Fórmula 1 a través de varios tipos de circuitos en «Virtua Racing», la última maravilla de Sega que incorpora el nuevo chip SVP.

6-0 Repasamos todos los lanzamientos con la opinión crítica de nuestro equipo de expertos, entre los que destacan «Pagan: Ultima VIII», «Beneath a Steel Sky», «La Edad de Oro del Pop Español» o «Sub War 2050».

7-0 Te desvelamos todos los pasos necesarios para resolver el misterio relacionado con el Fantasma de la Ópera, en «Return of the Phantom».

8-0 Y por supuesto, nuestras secciones habituales de Tecnomanías, Actualidad Internacional, Panorama Audiovisual, Micromanías, etc.

...y gana por goleada.

Micromanía. Sólo para adictos

SUPER

CLAYMATES

Aprende a modelar

- Consola: Super Nintendo
- Compañía: Sony
- Lanzamiento: Julio

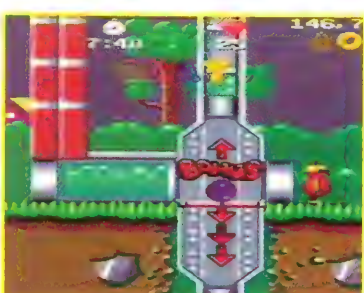


Interplay va a volver a la carga con un cartucho que emplea de nuevo la asombrosa técnica de animación que tan buenos resultados obtuvo en el exitoso «Clayfighters». En esta ocasión se van a dejar de lado las peleas cuerpo a cuerpo, para crear un alucinante juego de plataformas en el que tendréis que asumir el papel de Clayton, retoño del profesor Putty que, como supondréis, ha sido secuestrado. En el papel de Clayton podréis remodelar vuestro cuerpo en cinco criaturas de barro

diferentes, para recorrer los 25 niveles que compondrán este atractivo juego.

Para lograr esta maravilla han sido necesarias nada menos que 25 figurillas de barro, que previamente han sido modeladas y fotografiadas desde todos los ángulos. El resultado: una definición gráfica pocas veces vista y unos personajes que parece que van a saltar de la pantalla de un momento a otro.

Ya veis, este verano no será necesario salir de casa para jugar con el barro. Bastará con que conectéis vuestra Super.



BATTLECORPS

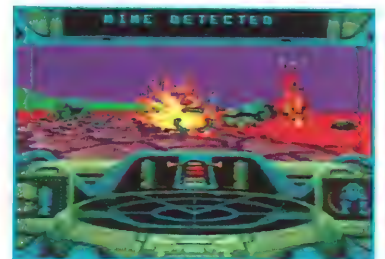
Batalla en CD

- Consola: Mega CD
- Compañía: Core
- Lanzamiento: Septiembre

De la mano de Core seréis trasladados hasta un planeta conocido como Mandlebrot's World, donde deberéis evitar que un preciado elemento llamado Meridium caiga en malas manos. Para afrontar este reto, deberéis convertirlos

en miembros de un cuerpo de élite especial, los Battlecorps.

En el fragor de la batalla disfrutaréis de unas melodías súper marchosas, así como de unas explosiones de lo más contundente. Y ello mediante una perspectiva subjetiva con la que atravesaréis alucinantes decorados en 3D.



Jugando a los soldaditos

- Consola: Super Nintendo - Mega Drive
- Compañía: Microprose
- Lanzamiento: En breve

Todo lo que se pueda decir de este juego es poco, porque estamos ante un auténtico bombazo para los 16 bits de Sega y Nintendo. Y es que no le faltará de nada: tendrá toda la jugabilidad del mundo, una adicción a prueba de bombas, unos gráficos muy cuidados y

unas melodías que dejarán a la altura del betún a las canciones más cañeras del momento.

Thug, Scientist, Mercenary, Gentleman, Navvie y Brigand serán los personajes que se enfrentarán al caos, o lo que es lo mismo, al Barón Fortescue y su diabólico invento que ha convertido a los



DOUBLE DRAGON & BATTLETOADS

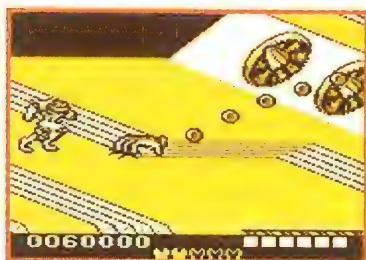
Cóctel de héroes

- Consola: Game Boy
- Compañía: Sony
- Lanzamiento: Julio

Sony Imagesoft lanzará al mercado un fabuloso «beat'em up» en el que unirán sus fuerzas los tres protagonistas de «Battletoads», Zitz, Rash y Pimple, y los hermanos Billy y Jimmy Lee, los de «Double Dragon», para acabar con sus

respectivos rivales.

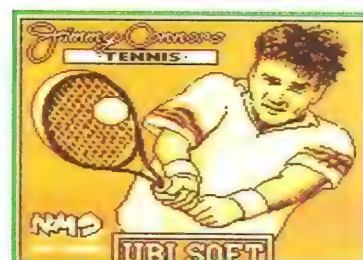
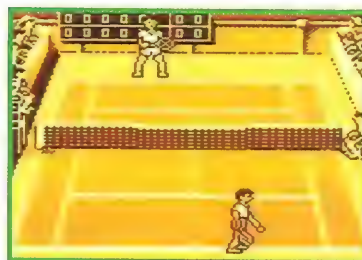
Un cartucho tan alucinante como sus protagonistas, que os trasladará desde la portátil de Nintendo hasta lo más recóndito del Universo, gracias a un repertorio de golpes, ataques especiales y demás lindezas que harán las delicias de los amantes de la acción.



JIMMY CONNORS TENNIS

Métete el tenis en el bolsillo

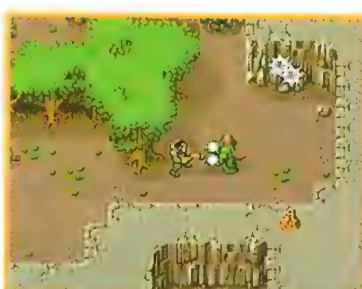
- Consola: Game Boy
- Compañía: Ubi Soft
- Lanzamiento: Sin determinar



Una gloria del tenis mundial va a regresar a las pistas para mostrar su buen estado de forma. Se trata de Jimmy Connors, que vuelve gracias al cartucho que Ubi Soft ha realizado para Game Boy.

Con este juego podréis demostrar vuestras dotes tenísticas, mientras participáis en los torneos de más renombre. Un cartucho muy bien realizado y súper manejable, que hará que el tenis se convierta en vuestro deporte portátil favorito.

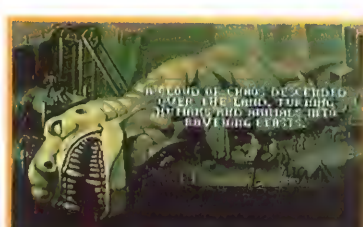
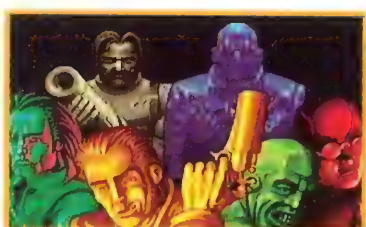
CHAOS ENGINE



hombres en máquinas asesinas. Cada uno de ellos poseerá una cualidad específica que le convertirá en el mejor en su campo, y además podrán mejorar sus habilidades y sus poderes mientras sigan vivos.

A partir de este planteamiento se desarrollará un entretenidísimo juego en el que asumiréis el papel de uno de los seis personajes para afrontar, valiéndoos de una perspectiva aérea, 16 trepidantes niveles llenos de

trampas, enemigos, pasajes secretos y demás ingredientes. Microprose ha realizado dos versiones idénticas del mismo juego, una para Super Nintendo y otra para Mega Drive. Dos cartuchos que no debéis pasar por alto.



SUPER

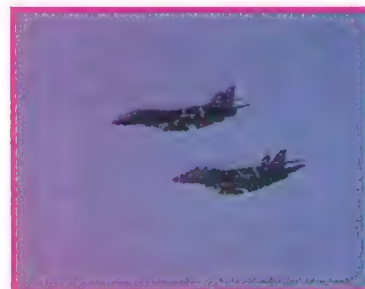
TOMCAT ALLEY

Ídolos del aire

- Consola: Mega CD
- Compañía: Sega
- Lanzamiento: En breve



Sega va a lanzar al mercado un nuevo compacto que está dispuesto a dejar alucinados a todos los poseedores del Mega CD. Se trata de un arcade de simulación totalmente digitalizado, en el que os veréis convertidos de la noche a la mañana en operadores de radar de un F-14 Tomcat. Vuestra misión en esta película interactiva que tiene lugar sobre el desierto mejicano, consistirá en recibir las órdenes por radio, decidir el rumbo de vuelo y, sobre todo,



apuntar y pulsar el botón de disparo con certeza para destruir a los aviones enemigos. Así, os esperarán siete misiones diferentes en las que tendréis que demostrar vuestras cualidades como expertos en el arte de pilotar.



KNIGHTS OF THE ROUND

Hechizos y leyendas

- Consola: Super Nintendo
- Compañía: Capcom
- Lanzamiento: Sin determinar



Gracias a Capcom podréis revivir en pleno siglo XX una grandiosa leyenda, la odisea del rey Arturo y los caballeros de la Tabla Redonda. «Knights of the Round»

saltará de la recreativa a los 16 bits de Nintendo con todos los elementos de un «beat'em up» de lujo. Podréis elegir entre tres personajes legendarios: el rey Arturo, Lancelot o Percival, capaces de realizar espadaños de lo más contundente.

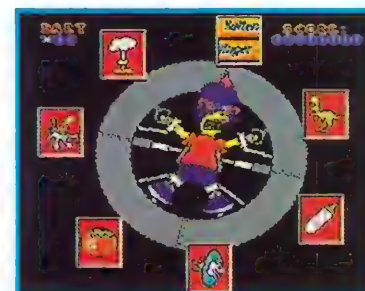
VIRTUA

Travieso por naturaleza

- Consola: Super Nintendo
- Compañía: Acclaim
- Lanzamiento: Octubre

Parece que Bart Simpson le ha cogido el gustillo a las consolas, porque las visita cada dos por tres. Lo próximo que podréis ver en Super Nintendo de este simpático personaje será un alucinante

cartucho en el que Bart demostrará una vez más su capacidad para sorprender. Con la genialidad que caracteriza a los personajes de Matt Groening, «Virtual Bart» os ofrecerá un divertido recorrido por Springfield, mientras Bart hace frente a



LAWNMOWER MAN

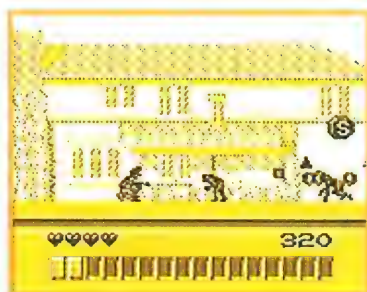
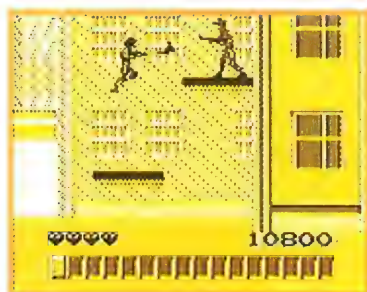
En los límites de la realidad

- Consola: Game Boy
- Compañía: Sony
- Lanzamiento: Julio

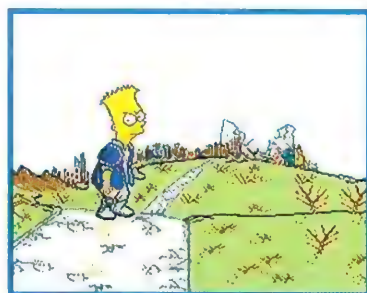
Quizás «Lawnmower Man» no os suene, pero si os aclaramos que se trata de la película «El cortador de césped» muchos ya sabréis de qué va el tema.

El largometraje trataba el

tema de la realidad virtual. Y ahora, por obra y gracia de la portátil de Nintendo, tendréis ocasión de asumir el papel del doctor Angelo y de perseguir a Cyberjobe. Una oportunidad única de vivir una aventura de cine, que llegará de la mano de Sony Imagesoft.

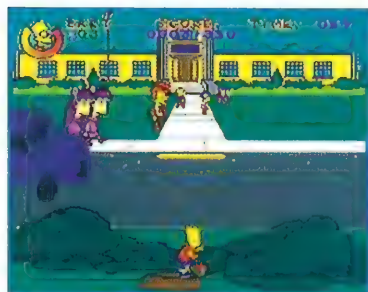


L BART



seis situaciones diferentes que le llevarán desde lanzar tomates (muy propio de él), conducir una moto o lanzarse por un tobogán acuático, hasta verse convertido de nuevo en

un bebé. Así, el juego se convertirá en una interesante sucesión de retos que elevarán al joven Simpson a los máximos niveles de popularidad y diversión.



YUMENI MANSION

Para andar por casa

- Consola: Mega CD
- Compañía: Sega
- Lanzamiento: Julio

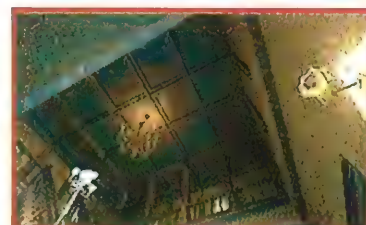
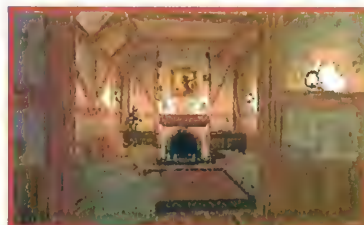


Una envolvente y fascinante historia está a punto de llegar a Mega CD bajo un halo de misterio y fantasía.

Se trata de una aventura interactiva en la que tendréis que encontrar a vuestra hermana pequeña, que mira por donde se ha ido a meter en una casa encantada. El problema será que contaréis con un tiempo límite para

encontrarla, o la casa desaparecerá con vosotros y vuestra hermana dentro.

Con unos gráficos de alta definición y unas musiquillas interesantes, Sega os ofrecerá la oportunidad de adentraros en el tétrico ambiente de «Yumeni Mansion». Allí os aguardará un recorrido por diversas estancias de lo más tétrico, en las que se pondrá a prueba vuestra inteligencia y capacidad de deducción.



La Gran Ocasión

INTERCAMBIOS

CAMBIO Action Replay de Mega Drive por algún juego de Super Nintendo que sea interesante y esté en aceptables condiciones. Preguntar por Fernando. TF:986-333373.

CAMBIO consola Mega Drive por un ordenador PC, sin juegos. Atención: la Mega Drive tiene dos mandos y uno de ellos tiene además Turbo. Preguntar por Marcos. TF:93-3755129.

CAMBIO los siguientes juegos «Ecco the Dolphin» o «European Club Soccer» por «Mortal Kombat» o «NBA Jam», todos ellos de Mega Drive. Debéis preguntar por Juan. TF:952-465365.

¡URGENTE! Cambio el cartucho «Street of Rage 2» por el «Street Fighter 2», ambos de Mega Drive. También puedo cambiar otros juegos por el «Street Fighter II». Los que estéis interesados, dirigíos a: Igor Nadal Lázaro, c/San Lorenzo, 19-1ª Dcha. 42002 -Soria-.

CAMBIO el periférico Footpedal (absolutamente nuevo, aún sin utilizar, procedente de concurso) por videojuego «Tiny Toons», «Blowout» o «Chip and Dale» todos ellos para Nintendo. Interesados, preguntar por Carlos. TF:91-3141536.

CAMBIO «Mortal Kombat» de Super Nintendo (NUEVO), por «Street Fighter II Turbo» o por cualquier otro buen juego. Llamar a partir de las 10:00 de la noche. Debéis preguntar por Iker. TF:943-59255.

QUIERO INTERCAMBIAR tu «Final Fight» por algún videojuego mío. Entre ellos el «F-Zero», que es de coches. Debéis preguntar por César. TF:96-3845762.

DESEARIA CAMBIAR el juego de Mega CD «Batman Returns» por el «Silpheed». Por favor, sólo Barcelona y provincia. Llamar solamente de 21:00 a 21:30 horas. Los que estéis interesados en el cambio, debéis preguntar por Alberto. TF:93-4385754.

CAMBIO consola «Yes» compatible con Nintendo, incluyendo pistola, 2 mandos y 7 juegos, por consola de 16 bits Super Nintendo o Mega Drive con 2 mandos y un juego. Interesados, preguntar por Enrique. TF:955-400618.

CAMBIO consola Super Nintendo que incluye 6 juegos, 2 pads y cable de euroconector, por Mega CD I o II, tal a ser posible, que incluya juego. La consola Super Nintendo está valorada en 48.000 pesetas. Interesados, preguntar por Edu. Por favor, sólo Tenerife. TF:928-614183.

VENTAS

VENDO el periférico llamado Footpedal, sólo para Nintendo original, al módico precio de 4.000 pesetas. Es una novedad. Interesados, preguntar por Carlos. Llamar de 6:00 a 7:00 de la tarde. TF:96-6702602.

VENDO los siguientes juegos de Master System: «Sonic Chaos», «Star Wars», «Jungle Book» y «Cool Spot» por 3.000 pesetas. Y «Sonic», de la misma consola, por 2.000 pesetas. También vendo la consola Master System con «Sonic», «Alex Kid» y con un mando por sólo 4.500 pesetas. Debéis preguntar por Roberto. TF:91-4748854.

VENDO los juegos: «World Heroes» de Super Nes, «Fatal Fury», «Hockey'93»,

«Whiprush» y «Street of Rage» de Mega Drive, así como «Street Fighter II» de Super Nes, y «Bionic Comando», «Metroid», «Turtles» y «Double Dribble» de Nintendo. Preguntar por Ferrán o por Alex. Precios a convenir. TF:93-3305663.

SUPER OFERTON No os perdáis esta oferta: vendo Mega CD II y el juego «Silpheed», por tan solo 40.000 pesetas. Por supuesto sin usar, y con tan solo una semana. Exclusivamente llamadas de Madrid. Llamar de 18:00 a 22:00 horas, y preguntar por Iván. TF:91-5051945.

VENDO Nintendo con dos mandos, pistola (todo en su caja) y los juegos: «Super Mario Bros 3», «Duchunt», «Iñaki Warriors» y «Golf», por 12.000 pesetas. Sólo desde Barcelona. Llamar por las tardes. TF:93-4227317.

VENDO este par de interesantes cartuchos de Super Nintendo: «Street Fighter II», incluyendo instrucciones, y «U.N. Squadron», con caja e instrucciones. Vendo los dos por 13.000 pesetas. Llamar de 16:00 a 22:00 horas. Los que estéis interesados, preguntar por Fernando (hijo). TF:967-214981.

VENDO un juego de gran calidad: «Snow Brothers» de Nintendo, con caja e instrucciones, al precio de 3.000 pesetas. Preguntar por Santiago. TF:964-218051.

ME GUSTARIA VENDER consola Mega Drive incluyendo tres juegos por 10.000 pesetas. Está en buenas condiciones. Preguntar por Javi. Sólo desde Vizcaya y Huesca. ¡Lo más urgente posible! TF:94-4602244.

VENDO juego de Game Boy: «Terminator 2».

Completamente nuevo. Precio a convenir. ¡Barato! Los que estéis interesados en la compra, debéis preguntar por Marta. TF:91-7255750.

VENDO los siguientes juegos: «Mortal Kombat» y «Super Mario World» de Super Nintendo, por 10.000 pesetas, y el «Sonic 2» de Master System por 3.000 pesetas. Por favor, sólo desde Madrid. Interesados, preguntar por Alberto. TF:91-5934049.

¡GANGA! Vendo consola Nasa compatible con Nintendo, con un montón de juegos. Por si fuera poco, también vendo Game Boy con el «Tetris». Sólo por 19.000 pesetas. Preguntar por Carlos. TF:96-6702602.

VARIOS

VENDO O CAMBIO Nintendo con dos mandos, 11 juegos y pistola por 30.000 pesetas, o cambio por Mega Drive con dos mandos y 4 juegos. A ser posible que uno de ellos sea de fútbol. Interesados, llamar por las tardes. Preguntar por Raúl. TF:91-3157031.

VENDO consola Master System y 15 juegos, o la cambio por Mega Drive y tres buenos juegos como «Street Fighter II», «Mortal Kombat» o «Sonic 2». Llamar de 6:00 a 9:00 horas de la tarde, pero sólo desde Barcelona y alrededores. Preguntar por Carlos. TF:93-3226558.

CAMBIO consola Nintendo con dos mandos y dos juegos, por Super Nintendo o Mega Drive (cualquiera de las dos me vendría muy bien). O la vendo por 17.990 pesetas, precio real: 28.990 pesetas. Los interesados en el cambio, preguntar por Bernat. TF:93-8726260.

CAMBIO consola Master System II, incluyendo 5 excelentes juegos y 2 mandos, por una Mega Drive con algún juego, o vendo por 20.000 pesetas. Sólo desde Barcelona. Preguntar por Jordi. TF:93-3032167.

VENDO consola Nintendo con los siguientes juegos: «Super Mario Bros 3», «Ducktales», «The Simpsons», «Terminator 2» y «Adventure of Lolo 3» por 18.000 pesetas. O si lo preferís, la cambio por consola Super Nintendo con un juego. Interesados, preguntar por Enrique. TF:985-335991.

CAMBIO los juegos: «Golden Axe II» y «Street of Rage 2» por algunos de éstos otros: «Jungle Strike», «Flashback», «Sonic 3» o «Robocop Vs Terminator». O si lo preferís, también cambio «Street of Rage 2» por «Sonic 2». En todo caso, preguntar por Alberto. TF:952-612110.

VENDO O CAMBIO un buen número de juegos de Master System, Game Gear y Game Boy. También me gustaría intercambiar algunos juegos de PC, Msx y Commodore 64/N28. Los que estéis interesados, preguntar por Albano. TF:983-354143.

VENDO O CAMBIO consola portátil Game Boy incluyendo seis juegos. La intercambio por algunos juegos de Super Nintendo. Quienes estén interesados en la compra o el canje, deben preguntar por José Antonio. TF:93-8449369.

TENGO una consola Nintendo en buenas condiciones y me gustaría cambiarla o venderla, arreglando la diferencia. Preguntar por David. Sólo Madrid y provincias. TF:91-6145572 y 91-8132180.

La Gran Ocasión

VENDO O CAMBIO los siguientes juegos de Super Nintendo: «Super Tennis», «F-Zero», «Super Mario World», «R-Type», «Street Fighter II», «Super Soccer» y «Star Wars». Llamar de 8:30 a 10:00 horas de la noche. Debéis preguntar por Nando. TF:981-762208.

COMPRAS

ME GUSTARIA comprar el cartucho «Megaman 4» de Nintendo, ya sea español o americano. En cualquier caso, el juego debe estar en buenas condiciones y funcionar correctamente. Precio a convenir entre los dos. Debéis preguntar por José Manuel. TF:955-336296.

COMPRO cualquier juego de Game Gear por 500 pesetas. Interesados llamar de 4:00 a 5:00 horas de la tarde. Preguntar por Iván. Sólo Barcelona. Eso sí: los juegos que estén en perfecto estado. TF:93-3509731.

COMPRO cable audio vídeo o euroconector para Mega Drive. El precio a

convenir. Escribir a: Francisco Rodilla Pérez, c/Ramón Olleros, Plaza Mayor, 30-7º B. 37700 - Béjar- (Salamanca).

COMPRO juegos para Mega Drive siempre que estén en buen estado. Los compro al precio de 2.000 pesetas. Interesados, preguntar por Pablo. TF:951-234723.

DESEARIA COMPRAR consola Mega Drive que incluya algún juego. Precio a discutir por ambas partes. Llamar a partir de las 7:00 de la tarde, y preguntar por Nacho. TF:91-6389100.

ME URGE comprar el juego de rol «Phantasy Star» para Master System, siempre que esté en buenas condiciones. Los que estéis interesados, preguntar por Daniel. TF:956-514872.

COMPRO el cartucho «Jungle Strike» para Mega Drive, incluyendo, por favor, el manual de instrucciones. Estoy dispuesto a pagar por él hasta 11.000 pesetas. Preguntar por Gonso. TF:93-2098054.

COMPRO caja e instrucciones del juego «Desert Strike» de Mega Drive. Preguntar por Rubén. Sólo Santiago. Llamar de lunes a jueves, por las tardes. TF:981-562089.

COMPRO juego de Super Nintendo, si puede ser «The Legend of Zelda». De 4.000 pesetas para abajo. Preguntar por José Carlos. Llamar de 18:00 a 19:30 horas. TF:924-898102.

CLUBS

¡ATENCIÓN! Cualquier duda que tengáis sobre el «Super Mario Kart», llamar los sábados de 3:00 a 5:00 horas de la tarde y los domingos de 10:00 a 12:00 horas, y preguntar por Jonathan. Os la resolveré con la mayor rapidez. TF:985-5341352.

ME GUSTARIA formar un club de Nintendo con muchos integrantes. Habrá carnets y trucos. Preguntar por Carlos. TF:91-5252811.

CLUB MANGAKAS. tendrás tu carnet. Mandar

foto. Pueden entrar en él poseedores de cualquier consola. Debéis escribir a: Domingo Camargo Piqueras, c/Ciudad de la Plata, 8-1º B. 07006 - Palma de Mallorca- (Baleares).

HOLA me llamo Ignacio Javier y me gustaría que me dierais algún truco para que el «Spiderman-X» de Super Nintendo no sea tan difícil. Espero que alguno de vosotros me eche una mano. Muchas gracias. TF:91-4333020.

ME GUSTARIA formar un club de chicos y chicas, para intercambiar trucos de las videoconsolas: Nasa, Nintendo o PC. Escribid a: Alejandro González Palacios, c/ Sinfoniano Madroñero, 3º C 6º A. Valdivia, 10. 06011 - Badajoz-.

ME GUSTARIA conocer a consoleros que tengan Mega Drive, el Mega CD o la Game Gear. Para intercambiar trucos, cartas y hacer amigos. No importa la edad, escribe a: Albert Rubio Márquez, Paseo. Marítimo, 370 apto, 15. 08860 -Castelldefels- (Barcelona).

SI QUEREIS pertenecer a un club de nintenderos, llamad. Vendo o cambio «Kwirk», precio a convenir, o cambio por «Kirby's Dream Land». Somos de Almería. El juego que ofrezco ¡NO ESTA USADO! y se puede comprobar. Preguntar por Jorge. Llamar de 13:00 a 15:00 horas de la tarde. TF:951-237962.

MANDAME una carta con una lista de los juegos de Mega Drive que tengas y te enviaré todos los trucos que conozca. Preguntar por Mariano (hijo). TF:91-6732202.

SI TIENES alguna consola de Nintendo, lo tuyo es formar parte de «Hobby Nintendo». Admitimos personas de todas las edades. Si quieres ser socio de este club, llama a partir de las 19:00 horas y pregunta por Jaime. TF:91-5631900.

SI TIENES una consola de 8 bits y quieres formar parte del club «Jaker», llámame. Así, tendrás oportunidad de conseguir trucos, regalos, etc... Preguntar por Dani. TF:93-3477103.

LA GRAN OCASIÓN

☐ COMPRA ☐ INTERCAMBIO ☐ VENTA ☐ CLUBS ☐ VARIOS

T E X T O : _____

NOMBRE Y APELLIDOS

DOMICILIO

C.P. LOCALIDAD PROVINCIA TLF.....

• Si tienes algo que comprar, vender o intercambiar, rellena este cupón y envíalo a: Hobby Press S.A. Hobby Consolas. C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid), indicando en el sobre: «La Gran Ocasión». • Si no quieres recortar la revista, puedes enviar una fotocopia del cupón. • Esta es una sección para facilitar el intercambio entre lectores, por lo que no se admitirán anuncios de carácter comercial..

¡ATENCIÓN!

CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional y estás interesado en pertenecer a nuestra red nacional, ponte en contacto con nuestro Departamento de Franquicias

TEL: 380 28 92

No le des más vueltas ¡Ven al CENTRO!

...Y SI PIDES POR TELEFONO LLAMA A ESTE NUMERO

91 380 28 92



ESTAS SON TUS TIENDAS MAIL

PADRE MARIANA, 24
ALICANTE. TEL: 514 39 98

SOLEDAT, 12.
BADALONA. TEL: 464 46 97

C. PAU CLARIS, 106
BARCELONA. TEL: 412 63 10

C. SANT CRIST 51-57
SANTS. BARCELONA.
TEL: 296 69 23

PZA. DE ARRIQUIBAR, 4
BILBAO. TEL: 410 34 73

AV. REYES CATOLICOS, 18. (Trasera)
BURGOS.
TEL: 24 05 47

Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1.
MADRID. TEL: 527 82 25

MONTERA, 32, 2º.
MADRID. TEL: 522 49 79

PARQUE VOSA, 24
MOSTOLES. TEL: 617 11 15

EDIFICIO EL ZOCO (posterior)
AVDA. COLMENAR VIEJO. SECT. PUEBLOS
Tres Cantos (MADRID). Tel: 804 08 72

AV. DE LA CONSTITUCION, 90
LOCAL 64. TORREJON DE ARDOZ
TEL: 677 90 24

C. ALEMANIA, 5
Fuengirola (MALAGA)
Tel: 58 25 82

TORO, 84.
SALAMANCA. TEL: 26 16 81

AUTONOMIA, 3
SAN SEBASTIAN.
TEL: 47 40 72

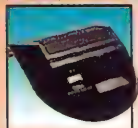
C. LAS MORERILLAS
Dos Hermanas (SEVILLA)
TEL: 566 76 64

CENTRO COM. INDEPENDENCIA
LOCAL 100 B-2 Ultima Planta
ZARAGOZA. TEL: 21 82 71

PLAZA DE LA PRINCESA,
TEL: 22 09 39

PERIFERICOS M DRIVE / M SYSTEM

POWER BASE CONVERTER



MEGADRIE - 6490

CONTROL STICK



MASTER SYSTEM - 2590

CABLES PROLONGADORES



MEGADRIE - 790

CONTROL PAD



MEGADRIE - 2490
MASTER SYSTEM - 2490

PAD 6 BOTONES



MEGADRIE - 2990

MEGASTICK



MEGADRIE - 4690

CONTROL PAD



MASTER SYSTEM - 1590

SG PROPAD 2 6 botones



MEGADRIE - 4990

INFRARED CONTROL PAD 2 UNIDADES/6 botones



MEGADRIE - 7990

MEGA CD



SUPER PRECIO

39.900

BATMAN RETURNS	9900	NHL HOCKEY 94	8990
BLACK HOLE ASSAULT	8990	NIGHT TRAP (2 CD)	12900
CHUCK 2: SON OF CHUCK	9990	PRINCE OF PERSIA	8990
CHUCK ROCK	8990	PUGGSY	7990
DRACULA	9990	ROBO ALESTE	8990
DRAGON LAIR	9900	SEWER SHARK	9990
DUNE	9900	SONIC CD	8990
FINAL FIGHT	8990	SPIDERMAN VS KINGPIN	9990
GROUNDED ZERO TEXAS	9990	TERMINATOR CD	10900
HOOK	9990	THUNDERHAWK	9990
JAGUAR XJ220	8990	TIME GAL	8990
JURASSIC PARK	9990	WOLF CHILD	8990
LETHAL ENFORCERS	10900	WONDER DOG	8990
MICROCOSM	8990	WWF RAGE IN CAGE	9990
MORTAL COMBAT	9990	YUMENI MANSION	11900

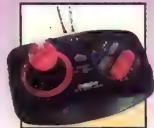
JOYSTICKS SEGA / NINTENDO

PYTHON



MASTER SYSTEM - 1995
MEGADRIE - 2395
NINTENDO - 1795

MAVERICK



MASTER SYSTEM - 2990
MEGADRIE - 3290
NINTENDO - 2290

PAD PROGRAMABLE



MEGADRIE - 8990
SUPERNINTENDO - 8990

TURBO TOUCH 360



MD/ MS - 1990
SG FIGHTER

SG SUPERBOARD



MD/ MS - 1990
SG MEGASTAR



MD/ MS - 1990



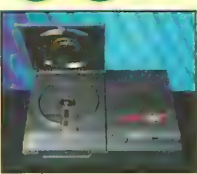
MD/ MS - 1990

AMIGA CD32

PRECIO SORPRENDENTE

59.900

CD32 + WING COMMANDER
+ DANGEROUS STREET

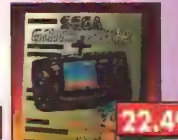


ALFRED CHIKEN	5990	GLOBAL EFFECT	5990	PREMIERE	3990
ALIEN BREED / QWAK	5990	INT. KARATE PLUS	3990	PROJEY X / F-17	5990
ARABIAN NIGHTS	5990	JAMES POND II	5990	ROBOCOD	5990
BUBBA'N' STIX	5990	JURASSIC PARK	5990	RYDER CUP	5990
CASTLES II	5990	LOTUS TRILOGY	5990	SEEK & OESTROY	5990
CHAOS ENGINE	5990	MEANS ARENAS	5990	SENSIBLE SOCCER	5990
D-GENERATION	5990	MICROCOSM	8990	SUPER PUTTY	3990
DISPOSABLE HERO	5990	MORPH	5990	TOTAL CARNAGE	6490
FLY HARDER	3990	NIGEL MANSELL	5990	TV SPORT DUO	5990
FRONTIER ELITE 2	5990	OVER KILL & LUNAR	5990	ZOO	5990
FURY OF FURRIES	5990	PIMBALL FANTASIES	5990		

Game Gear + COLUMNS 14.900



18.990



22.490

GAME GEAR + 4 JUEGOS
SMASH TRENDS, BALLY CHALLENGE,
PUNISHMENT, ROAD-OUT, COLUMNS II

GAME GEAR + SONIC
+ ADAPTADOR DE CORRIENTE

CONSULTA POR LA VENTA A PLAZOS EN LAS TIENDAS MAIL

¡SUPER PRECIO!

CONSOLA NEO GEO

54.990

NEOGEO+ ART OF FIGHTING

74.900

¡ATENCIÓN!

IMPORTANTE BAJADA DE PRECIOS NEO GEO

3 COUNT BOUT	33990	NINJA COMMANDO	29990
ALPHA MISSION II	14990	PUZZLED	12990
ANDRO DUNOS	27990	RIDING HERO	11990
ART OF FIGHTING	23990	ROBO ARMY	14990
ART OF FIGHTING 2	39990	SAMURAI SHODOWN	33990
BASEBALL STARS PROFESSIONAL	12330	SENGOKU	24990
BASEBALL STARS 2	14990	SENGOKU II	39990
BLUE'S JOURNEY	11990	SPIN MASTER	33990
BURNING FIGHT	14990	SUPER BASEBALL 2020	13990
CROSSED SWORDS	16990	SUPER SIDEKICKS	28990
CYBER LIP	10990	THE SUPER SPY	14990
EIGHT MAN	14990	TOP PLAYERS GOLF	12330
FATAL FURY	12990	TRASH RALLY	14990
FATAL FURY 2	32990	VIEW POINT	39990
FATAL FURY SPECIAL	33990	WIND JAMMERS	33990
FOOTBALL FRENZY	9990	WORLD HEROES	27990
GHOST PILOTS	18990	WORLD HEROES 2	34990
KING OF THE MONSTERS	13990		
KING OF THE MONSTERS 2	14990	CONTROLADOR JOYSTICK	11990
LEAGUE BOWLING	12990	MEMORY CARD	5390
MAGICIAN LORD	15990	CABLE RF	3690
MUTATION NATION	15990	CABLE AV	2290
NAH 1975	11990	CABLE RGB (EUROCONNECT)	2290
NINJA COMBAT	14990	ALIMENTADOR AC/CD	3790

MULTIMEGA

¡NOVEDAD! 79.900



SONIC PACH

MASTER SYSTEM + CONTROL PAD + SONIC 4.990



PERIFERICOS GAME GEAR

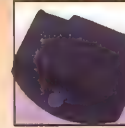
SINTONIZADOR TV -1.3900



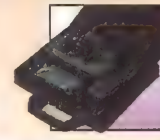
FUENTE ALIMENTACION -2190



MASTER GEAR CONVERTER -2995



MALETIN ATTACHE -3795



WIDE GEAR -2490



HANDY POWER KIT -4900



OFERTA

MAIL

VENTA POR CORREO



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

HAZ TU PEDIDO
POR TELEFONO

913802892

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H. SABADOS DE 10,30 A 14 H
FAX: (91) 380 34 49

CARTUCHOS NINTENDO

MEGAMAN 4	KIRBY'S ADVENTURE	STARTROPICS	INDIANA JONES	JIMMY CONNORS
P.V.P. - 7990	P.V.P. - 7990	P.V.P. - 6990	P.V.P. - 6490	P.V.P. - 5990

ADVENTURE ISLAND CLASSIC 4990	ROAD BLASTER 4995
ARCH RIVAL 6990	ROBIN HOOD 6990
BASEBALL 2995	ROBOCOP III 7990
BATTLETOWNS 8990	SHADOW WARRIOR 4995
BEST OF THE BEST 6490	SHADOW WARRIOR II 5995
BIG FOOT 2995	SIMON QUEST 3995
BLADES OF STEEL 2995	SNAKE'S REVENGE 3995
BLUE SHADOW 3995	SNOW BROTHERS 6990
DARKAMN 7990	SOLOMON'S KEY 2 3995
DOUBLE DRIE 3995	SPIDERMAN RETURN 6990
DUCK TALES 6990	STREET GANGS 4995
DYNABLASER 4995	SUPER VIBAL 8990
ELITE 2995	SUPER MARIO LAND 2 7990
FAKANADU 2995	SUPER MARIO LAND 3 8990
G. FOREMAN'S GOAL 6990	SUPER SPY HUNTER 3995
GUERRILLA WAR 3995	TECMO CUP FOOTBALL 6990
HAMMERIN' HARRY 6990	TERMINATOR 2 8990
INDY HEAT 6990	TETRIS 6990
IRON SWORD 4990	THE FUNSTONES 8990
KICK OFF 4995	THE SIMPSONS 2 6995
LEGEND OF ZELDA 2995	THE SIMPSONS 5995
LOW G MAN 2995	TOP GUN 4995
MARIO & JOSHI 6990	TOP GUN SECOND MISION 5995
MEGA MAN 3995	TORTUGAS MUTANTE S 7990
MEGA MAN II 4995	TRACK & FIELD 2 4995
NEW GHOSTBUSTER II 4995	TURRICAN 4995
PAFEROICY 2 3995	WILLOW 4995
POW 4995	WORLD WRESTLING 3995
PROBOTECTOR 4995	WRESTLEMANIA 3995
RACKETT ATTACK 4995	WWF STEEL CAGE 7990
RAINBOW ISLAND 6990	ZELDA 2 4995

OFERTAS - 1995 - OFERTAS

PARASOL STAR	BATTLE OF OLYMPUS	BIONIC COMANDO	GAUNLET II	GOONIES 2	KICKLE CUBICLE
METAL GEAR MISSION IMPOSSIBLE	PUZZNIC	RED OCTOBER	SOLSTICE	STEALTH AT	

CONSOLA NINTENDO

6900

JOYSTICK NINTENDO

NI FIGHTER - 1995	SIGMA RAY - 1995	TURBO TOUCH - 1995	N-PRO - 1995

SUPER OFERTA
CONSOLA
SUPER NINTENDO
14.990

SUPER OFERTA
FIFA SOCCER
+ 2 MANDOS
24.990

MAVERICK 2B - 3290	PYTHON 2B - 2990	NINTENDO SCOPE + 4 JUEGOS - 7990	OFERTA
CONQUEROR 2 - 5990	INVADER 2 - 2595	PAD TRANSPARENTE - 3590	HANDY TRAY - 995
MALETIN - 4990	SN PROGRAMABLE - 11990	PHANTON - 5650	MULTICASE - 3390

ACCESORIOS

CABLES ALARGADORES SUPER NIN	2.395
BOLSA DE JUEGOS SUPER NIN	1.925
MANDO DE CONTROL	2.490
CABLE EURO CONNECTOR	2.190
JOYSTICK FANTASTIC	5.990
HYPERBAN (MANDO A DISTANCIA)	8.990
SCOPEPOUCH	5.995
MARIO PAINT	11.990
JOYSTICK PROFESIONAL TOP FIGHTER	15.990
AERO THE ACROBAT	12990
BATTLETOADS	9490
BLUE BROTHER	9990
BUSSY	9990
CORRECAMINOS	9990
CYBERNATOR	10590
F ZERO	7490
GOOF TROOP	9990
GP 1	10990
LAWN MOVER	12490
METAL COMBAT (SCOPE)	10990
WICKY MOUSE	12990
PAPER BOY 2	8990
POP & TWIN BEE	10590
SUPER MARIO KART	7490
SUPER R-TYPE	7490
SUPER SOCCER	7490
SUPER TENNIS	7490
TUFF ENUFF	11990
VIRTUAL SOCCER	11990
WINTER OLYMPICS	12990
YOSHI'S COOKIE	11990
ZELDA	7490

EXCEPTO OFERTAS

ALADDIN - 10490	ALFRED CHICKEN - 11990	ART OF FIGHTING - 12990	ASTERIX - 9490	BATMAN RETURNS - 10590	BUGS BUNNY - 12990	CHAMPIONS SOCCER - 11990
CLAY FIGHTER - 12990	DAFFY DUCK - 12990	DRAGON BALL Z II - CONS	EMPIRE STRIKE BACK - 12990	EQUINOX - 9890	F1 POLE POSITION - 11490	FIFA SOCCER - 11990
FINAL FIGHT 2 - 12490	FLASH BACK - 9890	JIMMY CONNORS TENNIS - 9990	KICK OFF 3 - 12490	LAMBORGHINI - 11995	LETHAL ENFORCERS - 14990	LOST VIKINGS - 8990
MECH WARRIOR - 12490	MIGHT & MAGIC II - 12990	MEGAMAN X - 9990	MYSTICAL NINJA - 12490	NBA JAM - 10990	NIGEL MANSELL'S - 8990	PINK PANTHER - 10990
PLOK - 7990	ROCK 'N ROLL RACING - 11990	SENSIBLE SOCCER - 9890	SKYBLAZER - 9890	SOCCER KID - 11990	SPACE ACE - 11990	STAR WING - 9990
STREET FIGHTER II TURBO - 12990	SUNSET RIDERS - 12490	SUPER BATTLE TANK II - 12990	SUPER MARIO ALL STAR - 9990	THE HUMANS - 9990	TINY TOON - 7990	TOTAL CARNAGE - 12490
TROLL - 9990	TURN & BURN - 12990	TURTLES TOURNAMENT - 12990	WORLD CUP STRIKER - 12990	WORLD CUP USA 94 - 11990	YOUNG MERLIN - 12990	ZOO - 10990

SUPER NINTENDO OFERTAS SUPER NINTENDO

ADDAMS FAMILY 2 - 5490	ALIEN 3 - 6990	ANOTHER WORLD - 5490	BEST OF THE BEST - 5490	BOB - 3990	COOL SPOT - 5490	COOL WORLD - 5490	CRASH DUMMIES - 6990	DARIUS TWIN - 4900	DENNIS THE MENACE - 5490
DRACULA - 5490	EARTH DEFENSE FORCE - 4900	G. FOREMAN BOXING - 5490	GODS - 5490	JAMES BOND JR - 3990	JOHN MADDEN - 3990	JURASSIC PARK - 5490	KING ARTHUR'S WORLD - 4900	LEMMINGS - 6900	MORTAL COMBAT - 7990
MR NUTZ - 5490	NHLPA HOCKEY - 3990	PGA TOUR GOLF - 3990	PILOTWINGS - 5490	PRINCE OF PERSIA - 5490	PUSH OVER - 5490	RIVAL TURF - 6900	ROBOCOP 3 - 5490	STAR WARS - 5490	SPIDERMAN X-MEN - 5490
STREET FIGHTER 2 - 5490	SUPER ADVENTURE ISLAND - 6900	SUPER ALESTE - 4900	SUPER BOMBERMAN - 4990	SUPER DOUBLE DRAGON - 6900	SUPER G. GHOST - 5490	SUPER JAMES POND - 5490	SUPER KICK OFF - 4990	SUPER OFF ROAD - 4900	SUPER PARODIUS - 5490
SUPER STRIKE GUN - 5490	SUPER SWIV - 3990	SYVALION - 5490	TERMINATOR 2 - 6990	TEST DRIVE - 5490	TOP GEAR - 6900	TRODDERS - 5490	WARPSPEED - 5490	WHIRLO - 5490	W. LEAGUE BASKETBALL - 6990

HOBBY SHOPPING

SI TIENES UNA TIENDA DE VIDEO JUEGOS, NO DEJES PASAR LA OPORTUNIDAD DE ANUNCIARTE EN ESTE ESPACIO. ¡¡LLÁMANOS!!

Publicidad por medios informáticos en los teléfonos:

(91) 654 61 86 ó
(91) 654 81 99

Click-Clack

ÚLTIMAS NOVEDADES DEL MERCADO

CLUB DE CAMBIO

SERVICIO A DOMICILIO

C/ MADRID, 4 • MURCIA
TEL: 24 77 65

APOCALIPTIC GAMES

ÚLTIMAS NOVEDADES DEL MERCADO DISPONIBLE PARA

3DO JAGUAR NEO GEO S.NINTENDO MEGADRIE MEGA CD

SERVIMOS A TIENDAS Y VIDEO-CLUBS

TEL/FAX: (91) 518 79 61
Apdo. 150077 - 28080 Madrid

EN CÓRDOBA...

COLECCIONISTAS DEL VIDEOJUEGO

Gran surtido de videojuegos en cambio

TODO EN CONSOLAS Y ACCESORIOS

ÚLTIMAS NOVEDADES EN VENTA

10% Descuento en videojuegos

También servimos a tiendas

C/ Los Olivos, 6 (Junto al cine Sta. Rosa de verano). Tel: 957-401003. 14006 Córdoba

SUPER NINTENDO

DRAGON BALL Z 2
EA FIFA SOCCER
WORLD CUP USA
CLAYFIGHTER
RANMA 4

MEGA DRIVE

DRAGON BALL Z
VIRTUA RACING
DUNE 2

SERVIMOS TUS PEDIDOS TELEFONICAMENTE EN 24 H.

DIMO VIDEOJUEGOS

C/ BURGOS CENTRO 1, 57 (Calle Ronda) MADRID

Tel.: (91) 636 14 43

LLÁMANOS, TE ASOMBRARÁS DE LOS PRECIOS

¿Pero cómo es posible que aún no conozcas la mejor tienda de Videojuegos de SANTANDER?

GAMES CLUB

VENTA CAMBIO...

SUPERNINTENDO • MEGADRIE • NINTENDO • MASTER • GAME BOY
GAME GEAR • CD • SEGA • NEO GEO • PC • MANGA • 3DO

Anota la nueva dirección:

GAMES CLUB.
C/ Floranes, 23. Tfno. (942) 23 85 18
39010 SANTANDER

VIDEOJUEGOS CHOLLO GAMES

Arenal, 8 • 1ª Planta. Local 21 • 28013 MADRID
Apdo. Correos 28272 • 28080 MADRID

523 23 93
523 24 08

HORARIO: 11 A 14
16 A 20

Novedades Super Nintendo

Super Air Driver, Dragon Ball ZII, Lethal Endorcers, Star Trek, Fatal Fury II, Clyfighters, Kings of Dragons, Wizadry 5, Eye of the Beholder, Ranma 3 - 20 megas, World Cup USA 94

Novedades Megadrive

Dragon Ball Z, Fatal Fury II, Virtual Racing, World Cup USA 94

Novedades Mega CD

Mortal kombat, Parque Jurásico, Lunar Star, Mad Dog Mc Cree, Dragon's Lair F-14 Tom Cat, World Cup USA 94

Y muchos más, pide nuestra lista de precios

¡¡CLUB DE CAMBIO CARTUCHOS!!

Super Nes Pal: 2.000 Pts.
Megadrive: 1.500 Pts.
Nes, Game Boy, Master System: 1.000 Pts.

EA SPORTS

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

FIFA SOCCER SUPER NES PAL VERSION
Ya disponible, Incluye camiseta de regalo a los primeros 50 compradores

VENTA DE JUEGOS DE SEGUNDA MANO

NOVEDADES

VENTA DE VIDEOJUEGOS AL MEJOR PRECIO

SERVICIO TECNICO

REPARACIÓN DE TODO TIPO DE CONSOLAS

MERCADILLO

COMPRA-VENTA DE VIDEOJUEGOS Y CONSOLAS DE OCASIÓN

CAMBIO

DE VIDEOJUEGOS Y CONSOLAS

CATÁLOGO GRATUITO

SOLICITA NUESTRO AMPLIO CATÁLOGO

C/JOSE BENLLIURE 100 46011 VALENCIA Telefono (96) 355 24 68

C/MAESTRO GOZALBO 11 46005 VALENCIA Telefono (96) 374 37 92

Club M.V.

Este mes vendemos:

A MITAD DE PRECIO**

3.000 Video juegos de Super Nintendo (Últimas novedades en videojuegos)
2.000 Video juegos de Gameboy
2.000 Video juegos de Nintendo
1.500 Video juegos de Sega
Llámanos ahora: Tf. (945) 148319

OPERACION CAMBIO
Tf. (945) 14 83 19

Cambiamos* tu consola Nes o Gameboy por una Super Nintendo + Juego.
Cambiamos* tus juegos. Tenemos 3.000 video juegos de cambio.

*Pagando la diferencia.
**Según margen comercial.

C.C. DENDARABA, VITORIA
PEDRO DE ASUA 13. B. VITORIA

**CLUB DE CAMBIO
DE VIDEOJUEGOS
SUPER NINTENDO,
GAME BOY,
MEGADRIE, M.
SYSTEM Y G. GEAR**

COCONUT

TU JUEGO EN CASA EN 24 HORAS*
LLAMANDO AL TELF: (91) 594 35 30
*(PARA JUEGOS DISPONIBLES EN ALMACÉN)

TIENDA COCONUT
C/ VELARDE, 8
28004 MADRID
METRO: TRIBUNAL Y BILBAO
Horario: De 10,30 a 2 y de 4,30 a 8
TELF: 594 35 30

MEGA CD II

WORLD CUP USA 94- SUPER OFERTA
DRAGON'S LAIR
DRACULA UNLEASHED
DUNE
JURASSIC PARK
PRIZE FIGHTER
SILPHEED
SONIC CD
TERMINATOR
THUNDERHAWK
YUMEMI MISTERY MANSION

MASTER SYSTEM II
CONSOLA BASICA
ALADDIN
STREET OF RAGE 2
SENSIBLE SOCCER
WORLD CUP USA 94

MEGADRIE

WORLD CUP USA 94- SUPER OFERTA
MD SONIC 3 PACK
MD PACK 7
ART OF FIGHTING
CHAMPION W.C. SOCCER
CASTLEMANIA
DRAGON BALL Z
DUNE II
DR. ROBOTNIK
FIFA INT. SOCCER
NBA 94 SHOWDOWN
NBA JAM
STREET FIGHTER II CH. ED.
SONIC 3
STREET OF RAGE 3
THE LOST VIKINGS
VIRTUAL RACING

SUPER NINTENDO

FIFA INT. SOCCER- SUPER OFERTA
(CON REGALO)
CONSOLA + FIFA INT. SOCCER
ART OF FIGHTING
CHAMPION W.C. SOCCER
CLAYFIGHTERS
DRAGON BALL Z 2
FIFA INT. SOCCER
FATAL FURY 2
IMPERIO CONTRAATACA
KICK OFF 3
NBA JAM
NIGEL MANSELL W. CH.
PLOK
RANMA 4
THE LOST VIKINGS
WORLD CUP USA 94

PORTÁTILES

GAME GEAR:
GAME GEAR+ALADDIN
ADAPTADOR T.V.
ALADDIN
G.P. RAIDER
MICROMACHINES
NBA JAM
SENSIBLE SOCCER
WORLD CUP USA 94

GAME BOY:
CONSOLA BASICA
CONSOLA + TETRIS
NIGEL MANSELL W. CH.
PANG
RACING FIGHTER
SENSIBLE SOCCER
WORLD CUP USA 94
ZELDA

NEO-GEO

CONSOLA NEO GEO
BLUES JOURNEY
JOYSTICK
RIDING HERO
ART OF FIGHTING 2
ROBO ARMY
FATAL FURY SPECIAL
SUPER BASEBALL 2020

SAMURAI SHADOWN
FATAL FURY
SUPER SIDEKICKS 2
NAM 1975
WORLD HEROES JET
TRASH RALLY
WIND JAMMERS
TWO PLAYER GOLF

DURANTE EL MES DE JUNIO CON CADA PEDIDO, REGALO SORPRESA.

**3DO
JAGUAR
NEO-GEO**

**32-64
BITS**

NUEVO CENTRO ESPECIALIZADO

CLUB DE CAMBIO. MÁS DE 1.000 TÍTULOS
SERVIMOS A TODA ESEPAÑA Y TIENDAS
TELF: (91) 377 45 59
C/ ÁNGEL LARRA, 7. 28027 MADRID

S.NINTENDO
MEGADRIE
TURBO DUO
PC'S

EN VALENCIA computer juegos

TENEMOS LO "ÚLTIMO" PARA
QUE PUEDAS ELEGIR LO MEJOR.
DRAGON BALL Z - Megadrive
FIFA SOCCER - SUPER NES
Ven a conocernos (con este anuncio) y
LLÉVATE GRATIS UNA CAMISETA.

NUEVO CENTRO • LOCAL 57 • AV. PIO XII, 2
Tel. 96 - 348 81 63 • 46009 VALENCIA

VIDEOLUDICO®

NO COMPRES ANTES DE VER
NUESTRA LISTA DE PRECIOS.
RECÓGELA EN NUESTRA TIENDA
O LLAMA AL TEL. (96) 362 52 49

PRECIOS BAJÍSIMOS

Nintendo SEGA

CONSOLAS Y ACCESORIOS
VENTA Y CAMBIO

Av. Blasco Ibáñez, 75. VALENCIA

GameSHOP

ALBACETE: Centro de cambio
PÉREZ GALDÓS, 36 (02003)
TLF: (967) 50 52 26
MURCIA
INFANTES DON JUAN MANUEL, 7 (30011)
TLF: (968) 26 56 99

... y sigue

Ranma 1/2 parte 4
Rainbow Bell
Rock'n'Roll Racing
Side Pocket
Kick Off 3
Dune 2
Virtua Racing
Art of Fighting
Eye of the Beholder
Joe & Mac 2

PROFESIONAL : NO DEJES DE INFORMARTE
DE NUESTRO SISTEMA DE FRANQUICIAS

- ✓ Club de Camio para SNES y Megadrive
- ✓ Absolutamente TODO para tu consola
- ✓ Somos los primeros en tener los últimos juegos
- ✓ Más de 500 títulos disponibles
- ✓ Garantía exclusiva para cualquier producto

Para pedidos por teléfono
Tlf: (967) 50 72 69



SERVICIO
URGENTE
24H

Para los 100
primeros pedidos:
descuento de
1.500 ptas.



**SUPER PRECIOS
3DO
NEO GEO
JAGUAR**

SOLO **GameSHOP** PODRÁ MEJORAR ESTA OFERTA

ALCOBENDAS YA TIENE

FANTASIA

VENTA-CAMBIO-SERVICIOS
ALQUILER DE CONSOLAS

TODOS LOS VIDEOJUEGOS
DEL MERCADO
SERVICIO A DOMICILIO

Super NES: DRAGON BALL Z 2
FIFA SOCCER
Megadrive: DRAGON BALL Z
VIRTUA RACING

Av. de la Zaporra, 151
TEL. (91) 663 90 46

GAME & RENTAL

¡¡DISFRUTA DE LAS
ÚLTIMAS NOVEDADES
POR 600 PTAS.!

SERVICIO A DOMICILIO
GRATUITO

Tlf: (93) 301 46 41
Llamadas de 15.00 a 19.00

CON NOSOTROS... PODRÁS JUGAR CON TODOS LOS VIDEOJUEGOS

LAS
NOVEDADES
MAS
RADICALES



DESDE 1.000 PTAS.

Llámanos y
sabrás como

VEN A JUGAR
CON NUESTRAS
CONSOLAS

NICARAGUA, 57-59
TELF/FAX (93) 410 55 95
08029 - BARCELONA

ORBITAL

TIENDA ESPECIALIZADA EN JUEGOS DE CONSOLA

- NOVEDADES
- CAMPEONATOS
- VENTA • CAMBIOS
- ACCESORIOS

C/ Pedro Villar, 7 Tetuán
28020 Madrid

Telf: (91) 570 82 83 Fax: 571 20 17

¡¡EUREKA!! GAMES

Por fin encontraste...

Tu nueva tienda de videojuegos.
Lo último en juegos para tu consola
Supernintendo, Megadrive, etc..
Super ofertas en juegos para Nintendo.
No esperes más.

¡¡LLÁMANOS!!

Alberto Daura Oller	Reus	Enrique Toro Santiago	Martorelles	Carlos Silva Gonádar	El Grove
Iker Aróstegui Lucas	Vitoria	Ubaldo Núñez Sánchez	Los Barreros	Penélope Ujados López	Gerona
Luis José G ^o Hernández	Salamanca	José A. Reyes López	Arrecife	Víctor Fernández Pérez	Castellanos de S.
Alberto Glez. Fontfría	Barcelona	Borja Rodrigo Rubio	Altea	Javier Martín Mateo	Roquetas de Mar
Álvaro Salazar Victorino	Trespaderne	Antonio Ruiz Bogarín	S. S. de los Reyes	Álvaro Domínguez Gámez	Logroño
José Tamargo Carralón	Madrid	Paula Ferrer Villaplana	Moraira	Fco. Ramos Vázquez	Málaga
Daniel Sánchez Arjona	Manresa	Adrián Ferrer Domingo	Valencia	Mari Carmen Díaz López	Hospitalet
Miguel Lozano Valladolid	Madrid	Omar Escudero	Valdepeñas	Juan Ruiz Mantecón	Santander
Enrique García Martínez	Vitoria	Angel García Pérez	Cabañas	Alfonso Anguita Moreno	Córdoba
Juan M. Pérez Sánchez	Esplugas	Rafael Rivas Cuenca	Tarragona	Luis F. Paniagua Brieva	Madrid
Iván Martínez Burgues	Alcañiz	Juan M. Bravo Moral	Córdoba	Alain Martín Pérez	Bilbao
Isaac Márquez Bescós	Cervera	Gustavo Pérez Álvarez	Foz	Jon Gárate Larrañaga	Askoitia
Rodrigo Rubio Misís	Segovia	Rafael Reyes Carrasco	Sevilla	David Santaella García	Málaga
Raúl Rubio Vázquez	Zamora	Juan Sánchez Díaz	Leganés	Ismael Rashid Jiménez	Granada
Ignacio Lucas Gracia	Alcoy	Arnau Pascual Andreu	Gerona	Santi López Odriozola	Pamplona
Víctor Gómez Marqués	SS. de los Reyes	Enric Llop Alonso	Hospitalet	Juan López Heredia	Hellín
Carlos Proensa Mora	Móstoles	Ana Guillén Carralón	Madrid	Alfonso Gálvez Rguez.	Barcelona
Vicente López Páez	Barcelona	Iván Trujillo Fernández	Almería	José A. Sola González	Rubí
Francisco Llamas Vilas	Madrid	Fco. Miguel Cabrera	Fuengirola	Jacob Hidalgo Peñuela	Málaga
José A. García Franco	Huelva	Fco. Javier Bravo Fdez.	Alcorcón	Montse Melero Ceprián	Las Planas
Hugo Medina Martín	Burgos	Raúl Bajo Núñez	Madrid	José Luis Glez. Armas	Maspalomas
D. Curbelo Herrera	Pto. Rosario	Javier Caparrós Illescas	Barcelona	Antonio Moreno Aranda	Madrid
José Luis Vadillo Ortiz	Móstoles	José Manuel Soto Rubio	Zaragoza	Rubén Sanchez Angelina	Toledo
Sergio Roig Guardiola	Morella	Enrique López Cogolludo	Mora	Óscar Vallilengua	Logroño
Alfredo José Fajardo	Allbacete	Rodrigo de Lara Pérez	Madrid	Pedro Antonio Fdez.	Mazarrón
Gregorio Galera	Paiporta	Fco. Javier Ruiz Flores	Chiclana	Manuel Luna Mellado	Dos Hermanas
Luis J. Freire Montes	Orense	Carlos Romero Gacño	Vigo	Marcos Rúa Puga	Carballinos
Fco. Yustes Ramos	Alcorcón	Fco. Miguel Cuartero	Valdepeñas		
Enrique de la Hoz	A. de Duero	Luis A. Gutiérrez Aragón	León		
Raquel Sobrado Díaz	Turón	Santiago Trilles Castellet	Castellón		
Iván Avilés Calleja	Cuenca	José E. Zambonino	Sevilla		
Jesús Trula Palenzuela	Algeciras	Rubén Bretones Pérez	Barcelona		
Pablo Romero Martínez	Jaén	Antonio Oliver Arlanoy	Son Ferriol		
Manuel Morales Román	Mallorca	Carolina Reol Plaza	Valladolid		
Angel Luis Torres Pérez	Madrid	Javier Gómez de Pablos	Alc. Henares		

ALADINO

**Lloret
Rosalejo**

Jesús Álvarez Oliver	Málaga	Fco. Talavera Ballesteros	Sevilla	Juan Martínez Castañeda	Murcia
Javier Gil Marín	Soria	Pau Alonso Selles	Barcelona	David Vives Pallarés	Barcelona
Alejandro Dávila Ruiz	Murcia	Emilio Roche Álvarez	Navarra	David Sintés Lehalle	Barcelona
Aberto Diéguez Sánchez	Pontevedra	Rubén González Puy	Tarragona	Héctor Benet Navarro	Barcelona
Manuel Villena Labrandero	Ciudad Real	Juan Fdez. de Sevilla	Madrid	Sergio Ríos Ramírez	Granada
		Jose E. Moyano Capilla	Madrid	Isaac Pachón Zamora	Barcelona
Salvador Anaya Ruiz	Alicante	Francisco Morcillo Fortea	Albacete	Roberto Carlos Arroyo	Cáceres

Valentín Villena García	Barcelona	José M ^a Méndez Macías	Sevilla	Sergio Alonso Niño	Madrid
Isaac Mora Pérez	Sevilla	Carlos Taracena Esteban	Guadalajara	Manuel Calderón Francés	Madrid
Juan Franch Remolar	Castellón	Jon García Urondo	Vizcaya	Marcelino de Fuentes	Málaga
Néstor Carrillo Santos	Madrid	Javier Guijarro Minguela	Madrid	Sergio Martín García	Cádiz
Diego Ruiz Herrero	Asturias	Pablo Dapena Viana	Orense	Alejandro Quintana Pérez	Barcelona
Rubén Clergue Muñoz	Barcelona	Gabriel Pastor Guzmán	Madrid	Josep Cullerll Maynou	Barcelona
Jon Mikel Retolaza	Vizcaya	Ignacio Gil López	Madrid	Fernando Glez. Moreno	Madrid
Jordi Álvarez Oliver	Vizcaya	Montserrat Cáceres Hinojal	Gerona	Abraham García Hita	Murcia
Jon Caba Alguersuari	Barcelona	Roberto Herrero Aguilera	Madrid	Juan José Traver Radiu	Castellón
Pablo Iglesias Lugalde	Lugo	Felipe Laso Meñaca	Cantabria	Miquel Rotger Pons	Baleares

Eduardo Alcázar Medina	Barcelona	Jesús Serrano Celada	Madrid
Sergio Salas González	Cantabria	Jordi Vila Recarens	Girona
José Bueno Jiménez	Barcelona	Alejandro Santos Sánchez	La Coruña
Cristóbal Alabert	Barcelona	Eduardo Andrés Cañal	Vizcaya
Roberto Lama- Moriega	Madrid	Juan M. Bañuls Girona	Alicante

No le des m

y suscríbete a hobb

vas a vol

Wright & Gitson
REGULATION.

LEAGUE BALL

El Instituto de Matemáticas de Zurich ha calculado que cada puzzleball puede presentar prácticamente 1356 cuadriliones de posiciones diferentes!



Ahora al suscribirte o renovar tu suscripción a Hobby Consolas por 1 año (12 números x 350 ptas.=4.200 ptas.) te regalamos este exclusivo "Puzzle Ball".

Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las 9 hasta las 14.30 y desde las 16 hasta las 18.30 hs.) y te los enviaremos por correo para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos.

Si lo prefieres, puedes rellenar el cupón que aparece en la solapa de la revista y envíalo por correo (no necesita sello)



RECIBE

HOBBY

CONSOLAS

EN CASA

HC-33

Deseo suscribirme a la revista **HOBBY CONSOLAS** por un año (12 números), al precio de 4.200 pts., lo que me dá derecho a recibir gratuitamente un **PUZZLE DE SONIC**. (Oferta válida sólo para España y hasta aparición de promoción sustitutiva).

Nombre
Fecha de Nacimiento
Apellidos
Domicilio
Localidad Provincia
C. Postal Teléfono

(Para agilizar tu envío, es importante que indiques el código postal)

Formas de Pago

- ☐ Talón bancario adjunto a nombre de Hobby Press, S. A.
☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S.A., nº
Aptdo. de correos 226. 28100 Alcobendas (Madrid)
☐ Contra reembolso (supone 225 pts. más de gastos de envío y es válido sólo para España).
☐ Tarjeta de crédito nº. ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
Visa ☐ Master Card ☐ American Express ☐
Fecha de caducidad de la tarjeta
Nombre del titular (si es distinto)
Si eres de Canarias y deseas recibir la revista por avión tu suscripción lleva un recargo por envío aéreo de 750 pts. Por favor, marca con una cruz la forma de envío elegida.
☐ Envío Canarias por correo normal. Fecha y firma
☐ Envío Canarias por avión

HC-33

SOLICITA TUS NÚMEROS ATRASADOS Y LAS TAPAS PARA ENCUADERNAR HOBBY CONSOLAS

☐ Deseo recibir en mi domicilio los siguientes números atrasados de **HOBBY CONSOLAS**, al precio de 350 pts. cada uno.

☐ Deseo recibir las tapas de la revista **HOBBY CONSOLAS**, al precio de 950 pts. (no necesita encuadernación).

Nombre
Fecha de Nacimiento
Apellidos
Domicilio
Localidad Provincia
C. Postal Teléfono

(Para agilizar tu envío, es importante que indiques el código postal)

Formas de Pago

- ☐ Talón bancario adjunto a nombre de Hobby Press, S. A.
☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S.A., nº
Aptdo. de correos 226. 28100 Alcobendas (Madrid)
☐ Contra reembolso (supone 225 pts. más de gastos de envío y es válido sólo para España).
☐ Tarjeta de crédito nº. ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
Visa ☐ Master Card ☐ American Express ☐
(La tarjeta de crédito es válida sólo para pedidos superiores a 1.000 ptas)
Fecha de caducidad de la tarjeta
Nombre del titular (si es distinto)

Fecha y firma

¿TE ATREVES CON EL MEJOR?

"...es garantía suficiente para disfrutar con toda la emoción del fútbol de alta escuela."
Super Juegos



"Por lo visto hasta el momento parece que la espera ha merecido la pena."
Super OK Consolas

"El mejor fútbol en Super Nintendo."
Hobby Consolas

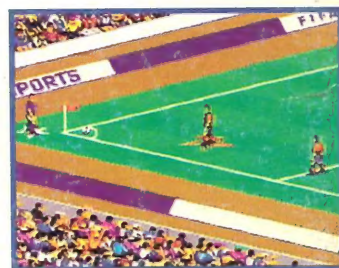
FIFA INTERNATIONAL SOCCER

FIFA International Soccer te trae la más completa atmósfera de un partido de fútbol, una increíble jugabilidad y toda la profunda estrategia de lo último en simuladores de fútbol.

Elige tu equipo de entre las 30 selecciones nacionales disponibles y enfréntate hasta con 8 jugadores en una abrumadora liga.

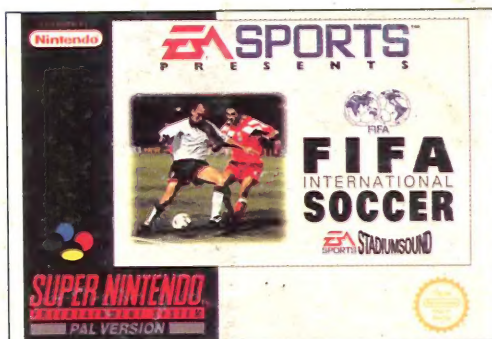
El mejorado EA SPORTS StadiumSound™ con su reproducción de sonido estéreo te sumergirá en la acción en tres dimensiones cuando controles a los jugadores de tu equipo, con los que podrás realizar cualquier truco con el balón, desde chilenas acrobáticas hasta cabezazos en plancha.

La increíble velocidad y la asombrosa acción hacen de FIFA International Soccer el mejor juego de fútbol que hayas visto nunca.



NUEVAS CARACTERISTICAS DE LA VERSION SUPER NINTENDO:

- 5 jugadores pueden jugar simultáneamente con el Super MultiTap de Hudson Soft.
- Medidor de potencia de pases.
- Mejorada versión de EA SPORTS StadiumSound™.
- 30 nuevos cánticos del público.
- Repetición instantánea desde el ángulo inverso.
- Repetición a cámara lenta.
- Galardón al hombre del partido.



EA SPORTS



Distribuido por:
Arcadia
software, s. a.

El logo FIFA es © 1977 FIFA/DEYHLE. Usado bajo licencia por Electronic Arts. EA SPORTS, el logo EA SPORTS y StadiumSound son marcas registradas de Electronic Arts. Todos los derechos reservados. Software © Electronic Arts 1994.